EXKLUSIVES XXL-POSTER LEGO STAR WARS

Kultige Science-Fiction-Lizenz trifft zeitlosen Klötzchenkult: Riesiges, beidseitig bedrucktes A1-Poster



TOTAL WAR: WARHAMMER

Auf acht Seiten: Ausführlicher Test zum Fantasy-Strategiehammer + Tipps für alle drei Fraktionen

SEXISMUS IN SPIELEN UND DER GAMES-BRANCHE

Das kontroverse Dauerbrennerthema: Überzogener Hype oder ein echtes Problem, das gelöst werden muss?

BATTLEFIELD 1

Endlich angekündigt, erscheint schon im Oktober: Riesige Schlachtfelder zu Lande, zu Wasser und in der Luft, Erster Weltkrieg als Setting, bombastische Grafik. Alle Infos ab Seite 12!



GRATIS-BOOKLET
DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Auf 16 Seiten: Alles, was ihr über den Science-Fiction-Hit und das coole Deus-Ex-Universum wissen müsst!

THE WITCHER 3 BLOOD & WINE

Exklusive Sneak Peek auf sieben Seiten: PC-Games-Leser testen die zweite Witcher-3-Erweiterung.

PC GAMES GIBT'S AUCH ALS PC GAMES EXTENDED MIT 2 DVDS UND TOP-VOLLVERSION!

AUSGABE 286
06/16 | € 4,99
www.pcgames.de

Österreich € 5,70;
Schweiz sfr 8,80;
Luxemburg € 5,90



EDITORIAL


Wolfgang Fischer, Chefredakteur

Spiele-Releases: Von null auf 100 in nur 5 Monaten?

Die Spiele-Industrie befindet sich im Wandel – wieder einmal. Auslöser war Bethesdas Rollenspiel *Fallout 4*, das letztes Jahr auf der E3 angekündigt wurde und keine sechs Monate später in den Läden stand. Das Experiment hat sich für Bethesda gelohnt. Der Titel erhielt tolle Bewertungen, viele Auszeichnungen und er verkaufte sich wie warme Semmeln. Das Beste daran: die früher so komplizierte PR-Planung – was zeige ich wem wann in den ein bis drei Jahren zwischen Ankündigung und Veröffentlichung? – wurde auf das Nötigste reduziert. Und damit auch die Kosten für umfangreiche Kampagnen und Messepräsentationen. Weil das Ganze gar so gut funktioniert hat, plant Bethesda mit *Dishonored 2* schon den nächsten Coup nach demselben Schema. Aber kann das tatsächlich funktionieren? Mit einem bestimmt sehr guten Titel, der aber nicht annähernd die Strahlkraft eines *Fallout 4* besitzt? Gefühlt braucht es etwas mehr Zeit, um das Thema *Dishonored 2* richtig aufzubauen und dem Titel zu dem gewünschten (auch finanziellen) Erfolg zu verhelfen.

Es ist aber unbestreitbar, dass das *Fallout 4*-Beispiel Schule gemacht hat. Electronic Arts fährt mit unserem Titelthema *Battlefield 1* die gleiche Strategie und auch das neue *Civilization 6* soll kein halbes Jahr nach der Ankündigung schon erscheinen. Auf der E3 dürften dann noch ein paar weitere Titel mit derselben Strategie dazukommen. Vielleicht erscheint *Watch Dogs 2* schon Ende September 2016 mit nur vier Monaten Kommunikationszeit? Nichts scheint mehr unmöglich. Sicher ist aber, dass nicht jeder mit dieser Methode Erfolg haben wird.

Ob es Zufall ist, dass der Mai mit wichtigen Spiele-Releases so richtig vollgepackt ist, oder ob sich hier ebenfalls ein neuer Veröffentlichungstrend abzeichnet, lässt sich noch nicht sagen. Dank *Total War: Warhammer, Doom, Homefront: The Revolution, Battleborn, Stellaris* und *The Witcher 3: Blood & Wine* wird aber in den kommenden Wochen und Monaten definitiv keine Langeweile aufkommen. Da kann man ja fast froh sein, dass *Mirror's Edge: Catalyst* verschoben wurde und das schon recht weit fortgeschrittene *Master of Orion* etwas mehr Reifezeit zugestanden bekommt. Wir hätten uns übrigens sehr gewünscht, euch in dieser Ausgabe einen Test von *Doom* präsentieren zu können. Leider stellte uns Bethesda vor dem Release am 13. Mai (Redaktionsschluss dieses Hefts) keine Version zur Verfügung. Wir müssen euch für ausführliche Eindrücke aus dem Splatter-Shooter auf unsere Webseite www.pcgames.de verweisen. Weil wir einen Tag vor Release aber schon die Konsolenfassungen spielen konnten, findet ihr in unseren Kurzmeldungen zumindest zu den ersten Stunden der Solokampagne eine erste Einschätzung.

Wir wünschen euch viel Spaß mit dieser Ausgabe!
Wolfgang und das PC-Games-Team

… und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD







FALLEN ENCHANTRESS: LEGENDARY HEROES

Das klassische 4X-Fantasy-Strategiespiel folgt den Tugenden bekannter Genre-Vertreter, etwa der *Heroes of Might & Magic*- und *Age of Wonders*-Reihe. So zieht ihr mit einem von zehn vorgefertigten Helden in Runden durch das Reich von Anthys. Wer mag, erstellt sich einen eigenen Charakter. Genretypisch errichtet ihr Städte, bekämpft Monster sowie feindliche Armeen und baut ein zusammenhängendes Reich auf, Wirtschaft, Handel und Diplomatie inklusive. Im Szenario-Modus des Spiels erlebt ihr den Krieg von Anthys in spannenden, taktischen Schlachten. Darüber hinaus lassen sich auch freie Spielszenarien auswählen, für die ihr verschiedenste Parameter bestimmen könnt. Obendrein ist auch ein Karteneditor enthalten, um eigene Maps zu entwerfen.

INSTALLATION/AKTIVIERUNG/MEHRSPIELERMODUS

Installiert den Spiel-Client von unserer Heft-DVD. Stellt dabei sicher, dass ihr eine funktionierende Online-Verbindung habt. Außerdem benötigt ihr einen gültigen Steam-Account, um die nötige Seriennummer einzugeben. Wie ihr euren Code erhaltet, entnehmt ihr der beiliegenden Karte im Heft. Beim ersten Spielstart ist eine zusätzliche Aktivierung bei Hersteller Stardock Entertainment vorzunehmen.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows XP/Vista/7/8/10, CPU mit 2,2 GHz Dual Core Prozessor, Geforce 6800/Radeon X1600, 2 GB RAM Arbeitsspeicher, 5 GB freier Festplattenspeicher



Im klassischer Rundenstrategiemanier tobt ihr euch in *Fallen Enchantress: Legendary Heroes* im Fantasyreich Anthys aus, Drachen inklusive.

FAKTEN ZUM SPIEL:

- Taktisch anspruchsvolles Fantasy-Szenario, hübsch verpackt
- Klassische Rundenstrategiekämpfe für gewiefte Tüftler
- Zehn vorgefertigte Charaktere
- Sechs unterschiedliche Kartenszenarien mit großen Maps
- Zwei Spielmodi (Szenario, freies Spiel) für lange Spielsessions
- Editor für eigene Maps und eigene Zaubersprüche enthalten
- Vielfältige Optionen und Parameter für den Spielstart einstellbar
- Umfangreicher Stadtausbau
- Einheiten lassen sich individuell entwerfen
- Umfangreicher Forschungs- und Technologiebaum
- Vielfältige Rollenspielelemente
- Zahlreiche Waffen und Ausrüstungsgegenstände für Helden
- Helden lassen sich spezialisieren
- Stimmungsvoller Soundtrack

INHALT DER 1. DVD

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

VOLLVERSION
- Fallen Enchantress: Legendary Heroes

VIDEO (SPECIAL)
- Call of Duty: Infinite Warfare – Traileranalyse

VIDEOS (TEST)
- Battlefleet Gothic: Armada
- Stellaris

VIDEO (TRAILER)
- Deus Ex: Mankind Divided
- Games TV 24

VIDEOS (VORSCHAU)
- Champions of Anteria
- Lawbreakers
- Mafia 3
- Mirror's Edge: Catalyst
- Sherlock Holmes: The Devil's Daughter
- Warhammer 40k: Dawn of War 3



INHALT DER 2. DVD

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

VIDEOS (SPECIAL)
- 8-Bit-Armies
- Battlefleet Gothic: Armada – Let's Play
- Forza 6: Apex – Angespielt
- Mafia 3: Wer ist Lincoln Clay?
- Minecraft in VR – mit HTC Vive gespielt
- Mirror's Edge: Catalyst
  – Die ersten 20 Minuten
  – Vergleich der Beta mit dem Vorgänger
  – Wir stellen das neue Skillsystem vor.
- The Division: Acht Wünsche für Add-ons & DLCs
- The Witcher 3: Blood and Wine – Sneak Peek

VIDEOS (TRAILER)
- Games TV 24
- Warhammer 40k: Dawn of War 3



* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion *Fallen Enchantress: Legendary Heroes* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 50/51, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

INHALT 06/16



Das neue *Battlefield* wirft uns in die Schlachten des Ersten Weltkriegs. Ob das ungewöhnliche Setting eine gute Idee ist? Wir geben euch handfeste Infos.

AKTUELL

TEST

MAGAZIN

HARDWARE



BATTLEBORN 64



TOTAL WAR: WARHAMMER 54



STELLARIS 72



DAWN OF WAR 3 40



CD Projekt Red holt mit *Blood and Wine* zum großen Finale von *The Witcher 3* aus. Wie gut der DLC wird, durften vier Leser in unserer Sneak Peek ausgiebig testen.

THE WITCHER 3: BLOOD AND WINE (SNEAK PEEK) 32

EXTENDED



SERVICE

SPIELE IN DIESER AUSGABE

DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

WOLFGANG FISCHER
Chefredakteur

Erlebt:
Gerade die Tücken des in der Theorie guten Breitband-Internetausbaus in Bayern. Nach vielen Telefonaten lautet das Urteil: alles wird gut. Abgesehen von vier Wochen im August, wo es heißt: einfach mal ganz ohne Internet auskommen!

Spielt gerade:
Banished rauf und runter. Simpel, macht aber unglaublich süchtig. Sollte da in absehbarer Zeit ein Nachfolger kommen, muss ich mich entweder von Frau und Kind, Schlaf oder einem festen Einkommen trennen.

Freut sich:
Auf den Urlaub direkt nach der Abgabe dieser Ausgabe und etwas Zeit, die vielen Mai-Hits auszuprobieren.

DAVID BERGMANN
Leitender Redakteur PCGames.de



Spielt gerade:
Dark Souls 3, Uncharted 4, Clash Royale

Freut sich:
Mit *Uncharted 4* beweist Naughty Dog, dass Action-Adventures auch ohne seelenlose Nebenmissionen, mit Sammelgegenständen vollgestopfte „Open World“-Karten und Crafting-Systeme funktionieren. Danke!

Kehrt zurück:
Mit der letzten Erweiterung „Flüstern der Alten Götter“ kam endlich wieder frischer Schwung in die *Hearthstone*-Decks. Außerdem hat das legendäre Tentakelvieh Yogg-Saron so herrlich unvorhersehbare Auswirkungen auf die Partien – da macht sogar das Verlieren richtig Spaß.

STEFAN WEISS
Redakteur

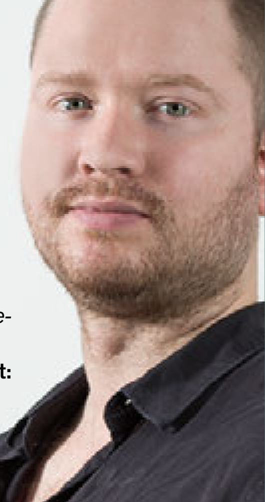


Ist erst mal durch mit:
The Division –Max-Level, alles zu 100% abgeschlossen und nix mehr zu tun. Und nach dem ganzen apokalyptischen Setting war mal wieder was Beschauliches fällig: eine frische Partie *Anno 1701*.

Freute sich wie ein Schnitzel:
Über die gezeigten Inhalte des zweiten DLCs für *The Witcher 3, Blood and Wine*. Der Abschluss der Geralt-Geschichte wird definitiv ein würdiges Rollenspielfest!

Verabschiedet sich nach dieser Ausgabe:
Erst mal für zwei Wochen in den Urlaub. Reiseziel: Alanya, Türkei – Notiz auf der Packliste: Lieber kein „I like Böhmermann“-T-Shirt oder Ähnliches mitnehmen, könnte schwierig werden.

FELIX SCHÜTZ
Redakteur



Zuletzt durchgespielt:
Rogue Stormers, *Ori and the Blind Forest: Definitive Edition*, *Enter the Gungeon* (okay, nicht durch, aber immerhin Level 4 erreicht!) und 50+ Stunden *Master of Orion*.

Spielt derzeit:
Doom, *Uncharted 4*, *Hyper Light Drifter*, *Stellaris* und täglich eine kleine Partie *Nuclear Throne* (macht das süchtig!). Auf dem Smartphone: *Plants vs. Zombies Heroes*. Außerdem in Kürze: *Fallout 4: Far Harbor* und *The Witcher 3: Blood and Wine*. Danach, wenn wieder Zeit ist, kommt *Homefront: The Revolution* an die Reihe.

Zockt trotzdem weit weniger als man denkt:
Und genießt lieber (auch dank einer ganzen Wagenladung hochpotenter Antihistaminika) das schöne Grillwetter mit seiner Familie.

PETER BATHGE
Redakteur



Leiert den play4-Kollegen:
gerade eine PS4 aus den Rippen, um übers Wochenende *Uncharted 4* zu spielen. Selber kaufen will er sich keine: nicht mit dem potenten Neo-Hardware-Upgrade im Anflug.

Versteht die Welt nicht mehr:
Das wenige Gigabyte kleine *Stellaris* ruckelt bei ihm zu Hause, aber das grafisch deutlich aufwendigere *Total War: Warhammer* läuft wie geschmiert.

Ist sehr enttäuscht darüber:
dass diese Ausgabe kein *Doom*-Test möglich war. Bethesda hat Schuld!

Genießt derzeit den Weg zur Arbeit:
Mit dem Rad oder zu Fuß durch den schönen Stadtpark bei sommerlichen Temperaturen – das ist einfach herrlich!

MATTI SANDQVIST
Redakteur



Freut sich:
Über den Frühling! Nicht nur, dass die Grillsaison nun endlich losgeht, ebenso kann ich wieder mit dem Joggen anfangen – eine Kombi, die funktioniert!

War erstaunt:
dass DICE tatsächlich den Ersten Weltkrieg als Setting für *Battlefield 1* ausgesucht hat. Nun bin ich gespannt, wie „realistisch“ die Mehrspielergefechte tatsächlich werden.

Spielt eifrig:
Total War – Warhammer. Trotz Fantasy-Setting gefällt es mir unheimlich gut!

Fragt sich: mit welchen Neuankündigungen die E3 dieses Jahr für eine Überraschung sorgt.

MATTHIAS DAMMES
Redakteur



Hat zuletzt durchgespielt:
The Walking Dead: Michonne und *Uncharted 4* (PS4)

Spielt derzeit:
Divinity: Original Sin Enhanced Edition, *Tropico 5* und immer noch *Uncharted 4* (es ist einfach so gut!)

Ist glücklich:
dass Naughty Dog ein in seinen Augen perfektes Ende für die Abenteuer des Nathan Drake erschaffen hat.

Hofft derzeit:
auf einen gnädig gestimmten Fußballgott, damit sein geliebter FC Energie nicht in der Bedeutungslosigkeit der Regionalliga verschwindet. Einen Spieltag vor Schluss haben wir es mit einem Punkt Vorsprung zum Glück noch selbst in der Hand.

MAX FALKENSTERN
Redakteur



Spielt derzeit:
Uncharted 4 (PS4), *Parkitect*, *Tropico 5* und *PvZ: Garden Warfare 2*.

Meisterte jüngst:
Dark Souls 3 auf der PlayStation 4. Nach drei Durchgängen ist die Platin-Trophäe endlich im Sack.

Ist privat häufig:
auf der PS4 unterwegs, liebäugelt allerdings mit dem Kauf eines High-End-PCs, um wieder Kracher wie *Doom* in bester Grafik spielen zu können. Wird langsam Zeit, die veraltete Kiste daheim zu ersetzen.

Genießt die Wochenenden bei:
Fränkischem Bier auf der Erlanger Bergkirchweih, die Mitte Mai startet. Wenn jetzt noch gutes Wetter hinzukommt, werden die Tage super!

MARC-CARSTEN HATKE
Social Media Manager



Spielt zurzeit:
Overwatch (Beta), *WoW: Warlords of Draenor*, *Tropico 5*

Liebäugelt mit:
Parkitect auf Steam. Ein Spiel, das sich anfühlt und aussieht wie *Roller Coaster Tycoon 1+2*? Klingt nach einem Pflichtkauf, auch wenn er eigentlich kein Freund von Early-Access-Titeln und Alpha-Releases ist …

Nutzt den Urlaub:
um die Brose Baskets in der Basketball-Arena in Bamberg zu besuchen. Besonders beeindruckend: die Hardcore-Fans mit Trommeln und Flaggen. Hat ihm fast wieder Lust auf *NBA2k* gemacht!

Freut sich auf:
Kommende Spiele-Highlights wie *Battlefield 1* und *WoW: Legion*.

SASCHA LOHMÜLLER
Redakteur



Spielt:
jetzt endlich mal wirklich den *Witcher* zu Ende – schließlich kommt bald *Blood & Wine*. Danach: *Uncharted* (PS4). Und die *Overwatch*-Nadel sitzt seit der Beta auch tief.

Hört aktuell:
Grand Magus - Sword Songs; Moonsorrow - Jumalten Aika

Liest gerade:
Muhammad Ali: His Life and Times von Thomas Hauser

Und sonst:
Hatte sich gedanklich schon auf einen Test zu *Doom* eingestellt und vorab mit der *Overwatch*-Beta die alten Gelenke geölt. Satz mit X. Dann eben in der nächsten Ausgabe!

CHRISTIAN DÖRRE
Redakteur



Spielt gerade:
Ratchet & Clank, *Uncharted 4: A Thief's End* (beide PS4)

Liest gerade:
The Walking Dead Compendium 1, diverse Deadpool-Comics

Schaut gerade:
Alte WCW-PPVs auf dem WWE Network und ist geradezu schockiert über den extrem hohen Trash-Faktor; den grandiosen Film *Turbo Kid* auf Blu-ray

Ist ein wenig enttäuscht von:
Captain America: Civil War. Der Film ist ja ganz gut, aber nach dem starken *Winter Soldier* konnte man wirklich mehr erwarten. Vor allem der Titel passt einfach nicht, da der Konflikt zwischen den Avengers viel zu kurz kommt.

LUKAS SCHMID
Redakteur

Erweitert:
Seinen Redakteurs-Horizont und war nun erstmals bei einer Film-Pressevorführung sowie diversen Sneak Peeks bei 20th Century Fox in London mit dabei. Auch sehr spannend!

Fragt sich:
Wie es die Entwickler von *Watch Dogs* geschafft haben, dermaßen viele dermaßen uninteressante Nebenmissionen in nur ein Spiel zu stopfen. Auch ne Leistung.

Freut sich:
Auf seine erste E3. Allerdings nicht so ideal, dass ich mir gerade das Jahr ausgesucht habe, in dem so viele große Hersteller abzuspringen beginnen. Meh.

Hat nur noch:
Zwei Zeilen Platz. Darum: Grüße an Mama, Papa und alle anderen!



SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

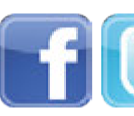
Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

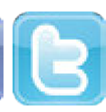
Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcgamesde





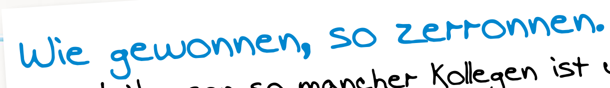
DAS PC-GAMES-TEAM-TAGEBUCH

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen.
Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Filmpremiere!

Unser Ausser-Österreichisches Redaktionsgewächs Lukas durfte nach London fliegen, um sich vor allen anderen den kommenden Assassin's Creed-Film anzuschauen. Auch wenn Lukas nun sozusagen im Filmgeschäft mitmischt, gehört der Ferrari im Bild nicht ihm – bestimmt aus steuerlichen Gründen!









Wie gewonnen, so zerronnen.

Zum Leidwesen so mancher Kollegen ist unser Chefredakteur Wolfgang ein ~~mieser kleiner Erfolgs-~~ Bayern-Fan. Zum Glück fällt er damit auch des Öfteren auf die Schnauze. Zum Beispiel dann, wenn seine Lieblingsmannschaft trotz Sieg just dann in der Championsleague ausscheidet, wenn wir Besuch vom bekennenden BVB-Fan und The-Witcher-3-PR-Manager Fabian Doehla bekommen. Dieses Lächeln würden wir gerne einrahmen!

PC-Games-Podcast

Hören (und sehen), was gespielt wird!

Tausende Fans freuen sich jede Woche auf den PC-Games-Podcast: In wechselnder Zusammensetzung diskutieren Redakteure über Spiele-Neuheiten, kommentieren aktuelle Meldungen und beantworten Leserfragen. Mehr als 320 Sendungen sind erschienen, wöchentlich kommt eine hinzu. Wir planen weiterhin, euch in nicht allzu ferner Zukunft mit Video-Podcasts zu versorgen, dann könnt ihr uns sogar bei der Arbeit zugucken.

Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.


BATTLEFIELD 4
SERVER
TRAFFIC-FLATRATE
BIS ZU 64 SPIELER IM MULTIPLAYER
OFFIZIELLER EA-PARTNER
HIGH-END-HARDWARE FÜR BESTEN PING
AB 10,57 €/MONAT
Landwirtschafts-Simulator 15
SERVER
TRAFFIC-FLATRATE
EIGENER DEDICATED SERVER
ÜBER 40 FAHRZEUGE, INKL. ALLER DLC'S
BIS 4GB SPEICHER VERFÜGBAR
AB 3,23 €/MONAT
teamspeak 3
SERVER
BIS 500 SLOTS MÖGLICH
OFFIZIELLER ATHP-HOSTER
SERVER SOFORT ONLINE
INKL. TS3MUSICBOT FÜR MUSIK
AB 3,39 €/MONAT
WWW.4NETPLAYERS.DE
Ein Produkt der computec MEDIA



Battlefield 1

Von: Matti Sandqvist

Wer hätte damit gerechnet? Der nächste Teil der *Battlefield*-Reihe führt uns auf die blutigen Schlachtfelder des Ersten Weltkrieges.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Dice
Publisher: Electronic Arts
Termin: 21. Oktober 2016

Battlefield 1 soll das gesamte Arsenal des Ersten Weltkrieges auf die virtuellen Schlachtfelder bringen, so auch Panzer.

Was für eine gelungene Überraschung! Obwohl man in diversen Internetforen bereits Wochen vor dem Ankündigungs-Event munkelte, dass der nächste Teil der schwedischen Ego-Shooter-Reihe uns in die Schützengraben des Ersten Weltkrieges führen würde, mochten das wohl die meisten unter uns nicht wirklich glauben. So tippte nicht nur ein Großteil der PC-Games-Redaktion auf eine Rückkehr zu den Ursprüngen der Serie, sprich in die Schlachtfelder des Zweiten Weltkrieges, sondern auch laut einer von uns durchgeführten Umfrage ebenso fast die Hälfte unserer Leser (weitere Ergebnisse im Kasten auf der nächsten Seite).

Doch trotz anderer Erwartungen schlug der ziemlich kurze Trailer wie eine Bombe ein. Das Filmchen wurde auf den insgesamt drei Ankündigungs-Events in Berlin, London sowie San Francisco mit Freudenschreien aufgenommen und ebenso im Internet. Vor allem die Meldung, dass *Battlefield 1* bereits jetzt auf Youtube zum beliebtesten Trailer aller Zeiten erklärt wurde, dürfte den fleißigen Entwicklern einen riesigen Motivationssschub bis zur voraussichtlichen Fertigstellung in diesem Oktober geben.

Wie die Vorgänger – nur besser!

Doch was konnte man eigentlich abseits des Erste-Weltkrieg-Settings auf den Events erfahren? Wir waren in Berlin vor Ort und hörten zwei Entwicklern und einem Community-Mitglied, das *Battlefield 1* bereits ausführlich spielen durfte, dabei zu, als sie auf einem Panel ihre eher PR-lastigen Sätze von sich gaben. So war der Tenor von allen dreien, dass man mit *Battlefield 1* das Erste-Weltkriegs-Spektakel schlechthin abliefern werde, das alle wichtigen Stärken der Ego-Shooter-Reihe beinhalten soll. 64-Spieler-Gefechte auf gigantischen Schlachtfeldern? Check! Glaubwürdige Zerstörungs-Engine, die uns fast alle Gebäude in Schutt und Asche verwandeln lässt? Natürlich mit an Bord. Ein Fokus auf Teamplay und ein ausgeklügeltes Klassen-System? Wird wieder dabei sein! Brachiale Soundkulisse sowie ein riesiger grafischer Fortschritt gegenüber den Vorgängern? Versprochen! Die Fans der Serie schätzen diese Features und wissen auch, dass die schwedischen Entwickler ihr Wort halten – wenn man von Bugs und anderen Problemen zum Start absieht.

Allerlei Waffen

Ebenso will Dice das Arsenal des Ersten Weltkrieges in der ganzen Breite auf die Schlachtfelder bringen. Zum Beispiel wird man mit Panzern Jagd auf die feindlichen Fußsoldaten machen, mit Doppeldeckerflugzeugen Duelle in luftigen Höhen bestreiten und gar mit Zeppelinen Bomben auf die Gegner werfen. Zudem wird man mit Flammenwerfern den Feinden die Hölle heiß machen und mit leichten Maschinengewehren auf gegnerische Squads feuern. Ergo: Alles, was man aus Erzählungen und Bildern aus dem Ersten Weltkrieg so kennt, wird aller Wahrscheinlichkeit nach bei *Battlefield 1* mit an Bord sein.

Der geneigte Militärhistoriker wird an dieser Stelle wohl kurz aufschreien. Denn natürlich wurden die gigantischen Luftschiffe nie auf

DIE DREI EDITIONEN VON *BATTLEFIELD 1*

Wie üblich, gibt Electronic Arts schon jetzt allen Vorbestellern die Möglichkeit, *Battlefield 1* zu kaufen. Wir stellen die unterschiedlichen Editionen vor.

Bereits am 21. Oktober soll es so weit sein, denn dann will Electronic Arts *Battlefield 1* veröffentlichen. Neben einer Standardversion für 60 Euro bringt der Publisher auch eine Early Enlister Deluxe Edition auf den Markt. Die besondere Fassung kostet ganze 20 Euro mehr und ermöglicht einen Vorabzugriff drei Tage vor dem Launch auf die Schlachtfelder des Ersten Weltkrieges. Außerdem enthält die Deluxe Edition das *Roter Baron*- und *Lawrence von Arabien*-Paket sowie weitere fünf Battlepacks mit zusätzlichen Waffen, Fahrzeugen und Ausrüstungsgegenständen. Die volle Packung *Battlefield 1* gibt's mit der Collector's Edition, die für 210 Euro auf den Markt kommen soll. Das Paket bringt eine 14 Zoll große Statue, ein Kartenspiel, ein Propaganda-Poster, einen Aufnäher, exklusive Download-Inhalte sowie alle Inhalte der Deluxe Edition mit sich.



DIE PC-GAMES-UMFRAGE ZU *BATTLEFIELD 1*

Mehr als 1.200 Leser haben bei einer auf pcgames.de durchgeführten Umfrage zu *Battlefield 1* teilgenommen. Das Ergebnis spricht für sich: Der Debüt-Trailer hat bei unseren Lesern einen hervorragenden Eindruck hinterlassen. Besonders freuen sich die Umfrageteilnehmer auf authentische Schauplätze des ersten Weltkrieges und Luftkämpfe mit Doppeldeckern. Zu den größten Befürchtungen zählen Probleme mit Bugs und Netcode zum Release.

Welches Spiel würdet ihr nach aktuellem Infostand eher kaufen?

Battlefield 1	90 %
Call of Duty: Infinite Warfare	4 %
Keines von beiden	6 %

Welcher Enthüllungs-Trailer hat euch besser gefallen?

Battlefield 1	95 %
Call of Duty: Infinite Warfare	5 %

Was ist eure größte Befürchtung bei Battlefield 1?

Casual-Gameplay ähnlich wie in *Star Wars: Battlefront*	40 %
Probleme mit Bugs und Netzcode zum Release	22 %
Zu wenige Gameplay-Unterschiede gegenüber den Vorgängern	13 %
Schwache Einzelspielerkampagne	16 %
Hohe Hardware-Anforderungen	9 %

Worauf freut ihr euch am meisten bei Battlefield 1?

Erste-Weltkriegs-Waffen	26 %
Luftkämpfe mit Doppeldeckern	17 %
Die Möglichkeit, Schiffe steuern zu können	6 %
Die Einzelspielerkampagne	12 %
Authentische Schauplätze des Ersten Weltkrieges	39 %

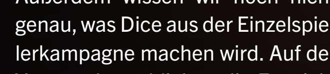
Schlachtfeldern eingesetzt und ob man mit den elendig langsamen britischen Tanks der Mark-Reihe tatsächlich auf die Pirsch nach dem Feind ging, ist auch die Frage. Doch auf der Veranstaltung betonten die Entwickler, dass das Gameplay einen höheren Stellenwert hat als ein unnötig hoher Realismusgrad. *Battlefield 1* soll eben ein Spektakel werden, bei dem der Spaß an erster Stelle steht.

Fragwürdiges Setting?

Dass Unterhaltung bei einem stark belasteten Szenario wie dem Ersten Weltkrieg eine so prominente Rolle einnehmen soll, hat bei einigen Medien für einen Aufschrei gesorgt. Manche Kolumnisten halten es für moralisch verwerflich, dass man einen so grausamen Krieg mit Millionen Opfern als hollywoodartiges Action-Spektakel in Szene setzt. Das ist ein berechtigter Vorwurf, den Dice sich wohl oder übel gefallen lassen muss. Doch *Battlefield 1* ist beileibe nicht der erste Ego-Shooter mit einem historischen Szenario. Wenn man jedoch bedenkt, dass die *Call of Duty*-Reihe sich in den ersten Teilen mit dem weitaus schlimmer belasteten Zweiten Weltkrieg ziemlich oberflächlich beschäftigte und dies den Spielspaß für die allermeisten nicht schmälerte, machen wir uns in dieser Hinsicht kaum Gedanken. *Battlefield 1* ist eben ein Spiel und da ist der Spaßfaktor für die meisten am wichtigsten.

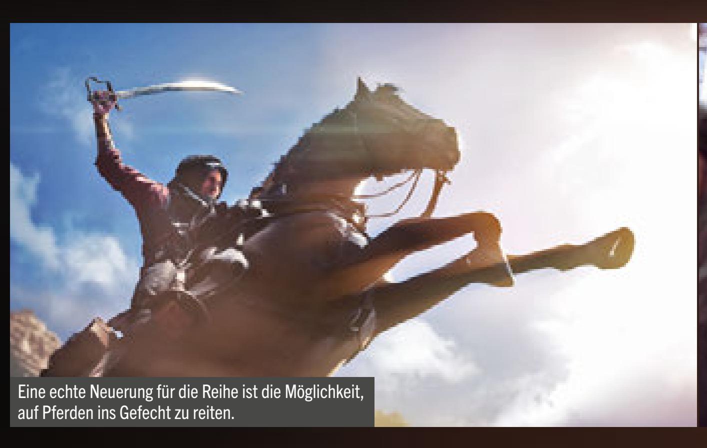
Kampagne: Potenzial vorhanden!

Außerdem wissen wir noch nicht genau, was Dice aus der Einzelspielerkampagne machen wird. Auf der Veranstaltung blieben die Entwickler sehr vage und sagten nur, dass sie uns zu Schauplätzen des Ersten Weltkrieges führen wollen, die allgemein nicht ganz so bekannt sind. Wir sahen zum Beispiel auch Bilder von einem Wüsten-Setting, das bei Geschichtsinteressierten gleich Erinnerungen an Lawrence von Arabien weckt. Thomas Edward Lawrence, wie der gute Mann eigentlich hieß, ging wegen seiner Beteiligung an dem von den Briten forcierten Aufstand der Araber gegen das Osmanische Reich in die Geschichtsbücher ein. Die Rebellion in Nahost ist ein Konflikt, den Historiker je nach Nationalität unterschiedlich deuten. Lag die Freiheit der arabischen Stämme den Engländern tatsächlich zumindest ein wenig am Herzen oder ging es ihnen vielmehr einfach darum, ihren eigenen Frontabschnitt auf Kosten der Nomaden in Gallipoli zu entlasten? Mit einem solchen Schauplatz hat Dice auf jeden Fall die Gelegenheit, uns eine kleine Geschichtsstunde zu geben und zudem das Interesse der Spieler an dem grausamen Ersten Weltkrieg und seinen nachhaltigen Auswirkungen zu wecken. Falls den Entwicklern Ähnliches gelingt, würden wir es auf jeden Fall begrüßen!



Warten auf Godot

Wir müssen uns aber noch in Geduld üben, bis wir handfeste Fakten über die Einzelspielerkampagne und den genauen Aufbau des Mehrspielermodus bekommen. Auf Electronic Arts' eigener EA-Play-Messe am 13. Juni wollen die Entwickler uns neue Informationen liefern. Wir brauchen ja wohl nicht zu betonen, dass wir mehr als gespannt sind. *Battlefield 1* hat sich mit dem gelungenen Trailer einen Platz auf den oberen Rängen unserer Most-Wanted-Liste des Jahres gesichert! ❏



Eine echte Neuerung für die Reihe ist die Möglichkeit, auf Pferden ins Gefecht zu reiten.



Auf Ketten nach Versailles? Eine Konzeptzeichnung legt nah, dass wir es eventuell mit alternativer Geschichtsschreibung zu tun bekommen.

KOLUMNE: DER ERSTE WELTKRIEG ÄNDERT ALLES?

Unser Nordlicht Matti ist nicht nur ein *Battlefield*-Fan der ersten Stunde, sondern auch ein studierter Historiker. In seiner Kolumne geht er auf das frische Setting ein.

„Den Mutigen gehört die Welt." Dieses abgehalfterte Sprichwort kam mir zuerst in den Sinn, als ich beim *Battlefield*-Enthüllungs-Event in Berlin war und die ersten Begeisterungsstürme den vollen Saal des Kosmos Kinos durchzogen. Haben sich die schwedischen Entwickler bei *Battlefield 1* tatsächlich für ein Setting entschieden, das bislang aus gutem Grund in kaum einem Shooter thematisiert wurde – und haben sie damit obendrein noch Erfolg?

„Kann man aus dem Ersten Weltkrieg ein unterhaltsames Action-Spektakel machen?"

Ich für meinen Teil freue mich jedenfalls riesig darüber, dass sich die beiden großen Ego-Shooter des Jahres nicht wieder einmal gleichen wie ein Ei dem anderen. Doch wie muss es den fleißigen Mitarbeitern von Dice in den letzten Monaten und Jahren ergangen sein, war die nächste Frage, die sich mir stellte. Die Entscheidung, ein Setting wie den Ersten Weltkrieg für ein millionenschweres Spiel auszusuchen, birgt nicht gerade wenige wirtschaftliche Risiken. Zum einen kann man bei einem Zukunfts-Setting, wie etwa im kommenden *Call of Duty*, der Kreativität deutlich mehr Platz einräumen und zudem rührt man mit einem ausgedachten Szenario nicht etwas an, das von Historikern zu Recht als die Urkatastrophe des 20. Jahrhunderts bezeichnet wird.

Kann man nun ein unterhaltsames Action-Spektakel um einen Krieg aufbauen, der nicht nur fast zehn Millionen Soldaten das Leben kostete, sondern zugleich die Einbahnstraße zu den größten Verbrechen des vergangenen Jahrhunderts, sprich zum sogenannten Dritten Reich darstellt? Nach dem Enthüllungs-Event in Berlin bin ich mir sicher: Ja, das kann man. Denn auch wenn ich die Entscheidung über das – sagen wir mal eigenwillige – Setting als wirklich mutig empfinde, geht Dice in anderen Bereichen, beispielsweise beim Gameplay, doch eher auf Nummer sicher. So dürfen wir uns auch in *Battlefield 1* auf ebenjene beliebten 64-Spieler-Gefechte freuen, die seit *Battlefield 1942* den Kern der Serie ausmachen. Ebenso scheint die Einzelspielerkampagne uns wieder durch die halbe Weltkugel zu führen und auch die Zerstörungs-Engine soll eine große Rolle spielen. Daher mache ich mir nicht allzu große Hoffnungen, dass *Battlefield 1* uns auf eine moralische Weise aufrütteln wird und die Grausamkeit des Krieges vor Augen führt.

Auf der Veranstaltung wurden die Entwickler auch nicht müde, ebendies zu betonen: *Battlefield 1* wird alle wichtigen Aspekte der Serie beinhalten, natürlich noch schöner und noch besser. Wenn die Vorgänger sich also viel eher am Krieg ergötzt haben und allerhöchstens mal plump per Tastendruck Emotionen hervorrufen wollten, sehe ich dies für den kommenden Teil ebenso – eines Besseren lasse ich mich natürlich gerne belehren!

Die Betonung der „*Battlefield*-Werte" während des Events wirkte auf mich zudem ein wenig so, als sei man sich in Stockholm nicht ganz sicher gewesen, ob das Erste-Weltkrieg-Setting bei allen potenziellen Käufern so gut ankommen würde. Wenn nicht, bleibt ja trotzdem noch ein vollwertiges – nein, ein verbessertes! – *Battlefield* über und daher muss sich keiner Sorgen um ein mögliches Verkaufsdesaster machen.

Damit geht für mich aber leider auch etwas Negatives einher: Ich habe die kleine Sorge, dass *Battlefield 1* spielerisch nicht großartig anders sein wird als seine Vorgänger. Klar, wir werden mit Pferden, Zeppelinen, Doppeldeckern und allem, was das Arsenal des Ersten Weltkrieges so hergibt, auf riesigen Schlachtfeldern kämpfen. Aber macht das gameplaytechnisch tatsächlich einen großen Unterschied? Ich befürchte nicht. Bei einem Interview fragte ich dann auch einen Entwickler, was nun die ihrer Meinung nach größte Gameplay-Neuerung in *Battlefield 1* sein würde? Darauf bekam ich die Antwort, dass die Möglichkeit, mit dem eigenen Squad den Server zu wechseln, wohl zu den wichtigsten gehört. Squad-Serverwechsel? Ernsthaft? Natürlich begrüße ich diese Option, aber ich hätte ehrlich gesagt doch ein wenig mehr erwartet. Am Ende wird *Battlefield 1* bis auf das wirklich erfrischende Setting wohl ein ziemlich klassischer Vertreter meiner liebsten Online-Shooter-Reihe werden. Ob man das nun begrüßt oder verteufelt, das bleibt jedem selbst überlassen. Ich für meinen Teil freue mich jedenfalls auf den Release im Oktober, auch wenn ich noch die Hoffnung hege, dass Dice im Laufe des Sommers einige etwas größere Gameplay-Neuerungen ankündigt.



Unsere Meinungen zum Spiel



DAVID MARTIN:

„Selten habe ich mir einen Trailer so oft angeschaut wie den von *Battlefield 1*."

Der Wahnsinn! Die Entwickler von Dice haben es abermals geschafft, mich heiß auf das neue *Battlefield* zu machen. Der erste Trailer, ein Leckerbissen: schnell aneinandergeschnittene Szenen, untermalt mit fetziger Musik und fettem Bass. Selten habe ich mir einen Trailer so oft angeschaut wie den von *Battlefield 1*. Das Szenario im Ersten Weltkrieg habe ich in der Tat so erwartet, auch wenn ich mir mal wieder einen Schauplatz im Zweiten Weltkrieg gewünscht hätte. Egal: Der neue Ego-Shooter soll die typische *Battlefield*-DNA in sich tragen, spielerisch also nicht aus der Reihe tanzen. Dementsprechend ist alles dabei, was mein *Battlefield*-Herz begehrt: Panzer, Flugzeuge, Maschinengewehre und Artillerie. Dass die Entwickler mit dem Spiel vermutlich keine geschichtlich exakte Abhandlung erzählen und sich einen künstlerischen Freiraum gestatten, ist mir nur recht. Denn damit legen sich meine Zweifel um ein möglicherweise entschleunigtes Gameplay. Schließlich war die vorhandene Technologie Anfang des 20. Jahrhunderts doch recht begrenzt. Besonders freue ich mich auf die anstehenden Gefechte im Schützengraben und die damit einhergehenden Nahkämpfe. Spannend finde ich auch die Tatsache, dass ich mich erstmals mit Pferden in die Duelle stürzen kann. Hier kommt es natürlich auf die Balance an – und wie sich die Vierbeiner schließlich steuern lassen. Da mache ich mir aber keine Gedanken. Vielmehr beschäftigt mich, ob es den Entwicklern diesmal gelingt, einen reibungslosen Launch zu gewährleisten. Ich hoffe, dass sie aus der vermurksten *Battlefield 4*-Veröffentlichung gelernt und ihre Schlüsse gezogen haben.



SASCHA LOHMÜLLER:

„Eine Handvoll guter Ideen und ein unverbrauchtes Setting – bin dabei. Über das Senfgas wird aber sicher noch diskutiert."

Weltkrieg also. Der Erste zumal. Im Grunde hatten wir ja mit diesem Szenario fast schon gerechnet. Persönlich wäre mir zwar ein neues *Battlefield: Vietnam* lieber gewesen – allein um noch einmal in etwas modernerer Optik den Mekong per Patrouillenboot hinabzufahren, während *Light my Fire* von den Doors aus den Lautsprechern dröhnt. Muss ich das halt auf die Realität und meinen nächsten Urlaub verschieben. Aber gut, mit einem WW1-Setting bin ich auch mehr als zufrieden. Nach gefühlten 1.000 Shootern, die in der Gegenwart oder der nahen Zukunft spielen, wurde es auch langsam mal wieder Zeit für eine etwas weniger verbrauchte Epoche – auch wenn das natürlich immer mit vielen Fragen verbunden ist und einen gewissen Einfallsreichtum seitens der Entwickler voraussetzt. Schließlich kann man sich nur wenig bis gar nicht in Sachen Inszenierung oder Spielmechanik an der Genrekonkurrenz orientieren. Einige der Features, die angekündigt sind, gefallen mir allerdings schon äußerst gut: Luftschiffe, Doppeldecker, Klappspaten für den Nahkampf oder – so kontrovers das Thema auch ist – Giftgas-Attacken. Ich bin zudem gespannt, wie die Entwickler die Pferde ins Spiel integrieren, denn hier haben sie ja laut eigener Aussage noch einige Infos in der Hinterhand. Kann man vom Pferd aus schießen? Oder zumindest den Klappspaten schwingen? Sind die Pferde wie andere „Fahrzeuge" aufrüstbar? Können sie dann konsequenterweise wie andere Fortbewegungsmittel auch zerstört, sprich getötet werden? Und was sagt die Tierschutz-Organisation Peta eigentlich dazu?



OLIVER NITZSCHE:

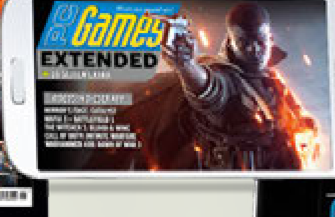
„Der Erste Weltkrieg ist ein großartiger Schauplatz für *Battlefield*-typische Mehrspielerschlachten!"

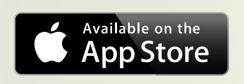
Eins vorneweg: Die Ankündigung von *Battlefield 1* hat bei mir eingeschlagen wie eine Artilleriegranate in den Schützengraben. Als *Battlefield*-Veteran der ersten Stunde freue ich mich wie ein Schnitzel – vor allem auf das unverbrauchte Setting! Der Erste Weltkrieg ist ein großartiger Schauplatz für *Battlefield*-typische Mehrspielerschlachten mit ordentlich Wumms und taktischem Tiefgang! Vor allem denke ich da natürlich an den Multiplayer-Modus. Hier bin ich mir relativ sicher, dass Dice mit dem Mehrspieler-Urgestein Eroberung, das mir zuletzt in *Battlefield 4* unzählige tolle Stunden beschert hat, auch in diesem Jahr wieder vieles richtig macht. Wenngleich ich äußerst gespannt bin, wie sich die eher behäbigen Tanks, die fragilen Flugzeuge und nicht zuletzt die Kavallerieeinheiten in den Massenschlachten schlagen werden. Besonders aber hoffe ich, dass der Rush-Modus diesmal ordentlicher in die Mehrspieler-Riege integriert wird. Nach dem anfänglichen Debakel in *Battlefield 4* bin ich daher noch skeptisch, was meinen Lieblingsmodus angeht. Rush steht und fällt eben mit der jeweiligen Karte. Richtig umgesetzt, könnten gerade die engen Schützengräben des Stellungskrieges aber echte Bringer im Rush-Modus werden. Als Solist konnte mich bisher noch kein *Battlefield* wirklich überzeugen. An die Singleplayer-Kampagne gehe ich daher frei nach dem Motto „Alles kann, nichts muss" ran. Es wäre natürlich schön, wenn es Dice gelänge, mich in diesem Jahr auch alleine vor den Bildschirm zu fesseln. Zumindest das Setting spricht dafür – den Ersten Weltkrieg hat bisher wohl noch kein Spiel so bombastisch inszenieren können wie *Battlefield 1*.

PC GAMES

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

PC Games begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, KindleFire oder im Browser. PC Games ist jetzt immer dabei.





NEU

Jeden Monat mit „neuen" kostenlosen Retro-Ausgaben der PC Games und der aktuellen Vor-10-Jahren-Ausgabe: kostenlos für Abonnenten, 99 Cent für Normalkunden.

1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.pcgames.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „PC Games" suchen.



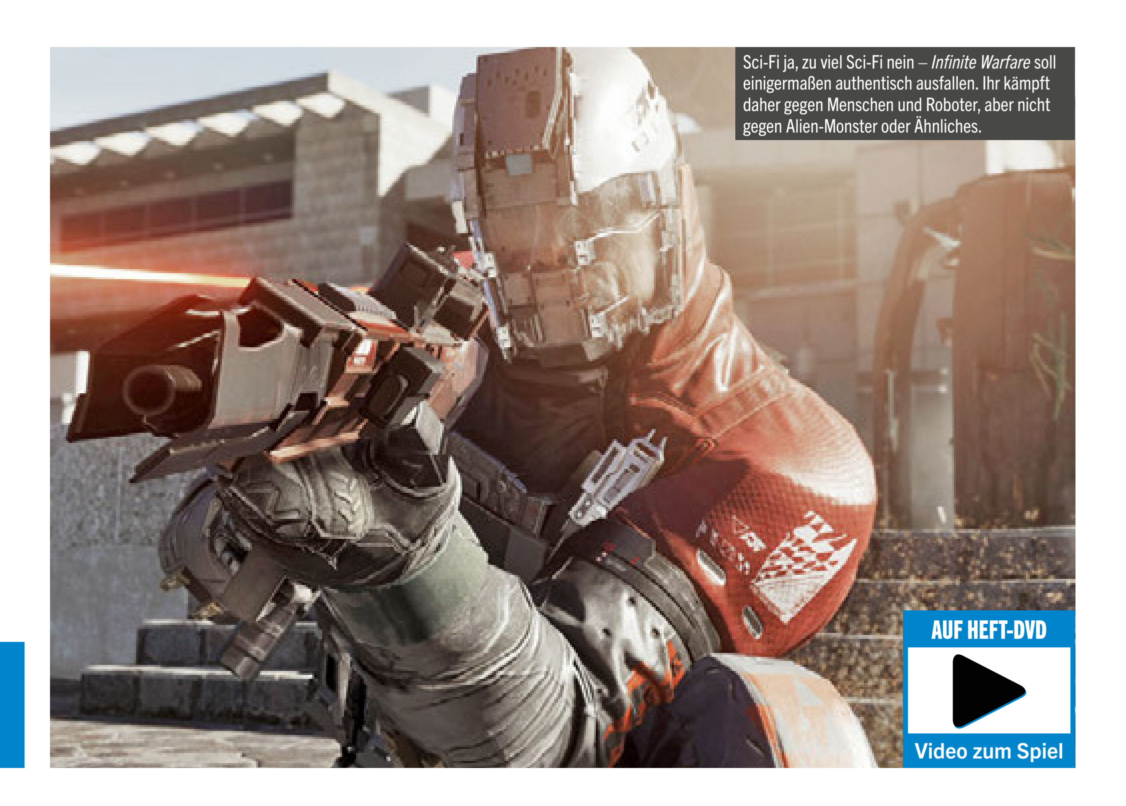

Digital-und-Print-Kombiabonnements der PC Games gibt's auf shop.pcgames.de.
PC Games und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.



Von: Sascha Lohmüller

Zurück in die Zukunft – wie schon die Vorgänger macht auch das neueste *Call of Duty* ein paar Schritte Richtung Science-Fiction.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Infinity Ward
Publisher: Activision
Termin: 04.11.2016


Sci-Fi ja, zu viel Sci-Fi nein – *Infinite Warfare* soll einigermaßen authentisch ausfallen. Ihr kämpft daher gegen Menschen und Roboter, aber nicht gegen Alien-Monster oder Ähnliches.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Call of Duty: Infinite Warfare

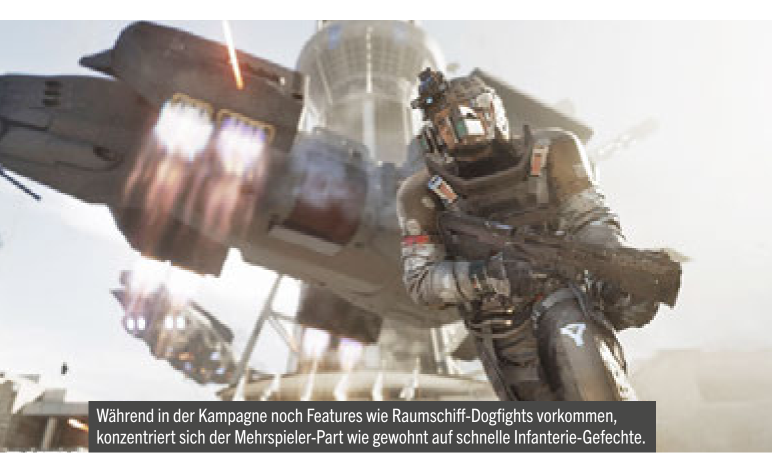
Moderne Kriegsführung, fortschrittliche Kriegsführung und jetzt: unendliche Kriegsführung. Ähnlich konventionell wie bei der Namensgebung halten es Entwickler Infinity Ward und Publisher Activision auch mit dem Setting des neuesten *Call of Duty*-Ablegers und machen einen weiteren Schritt in Richtung Sci-Fi, ohne dabei in *Halo*- oder *Star Wars*-ähnliche Sphären abzudriften. Bei der Community landete man damit nicht gerade einen Punktsieg, wie man auf dem Videoportal YouTube beobachten durfte. Während beim Trailer der *Battlefield*-Konkurrenz die Likes in den Himmel schnellten, sammelte der *Infinite Warfare*-Trailer rekordverdächtige Daumen nach unten. Alles schlimm also? Nein, natürlich nicht, nur der Beweis dafür, dass die Hype-Maschinerie Internet auch ins Gegenteil umschlagen kann.

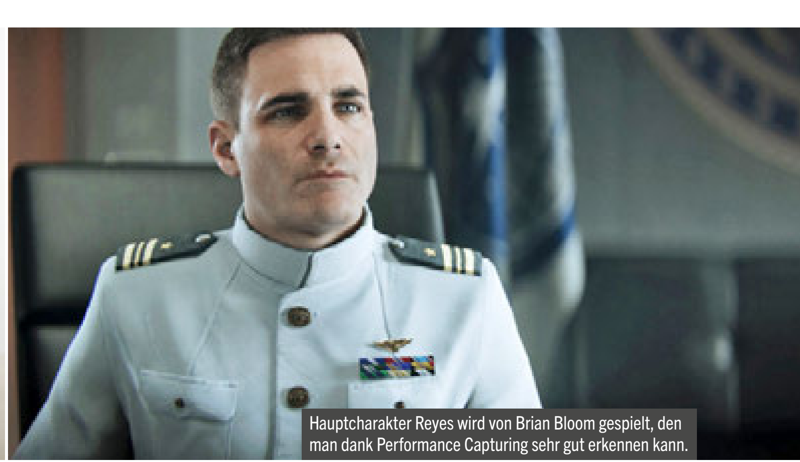
Zeit zum Handeln

Doch worum geht es jetzt eigentlich im neuen *Call of Duty*? Die Menschheit hat das Weltall erobert und andere Planeten besiedelt, ist mittlerweile gar auf Ressourcen von ganz weit auswärts angewiesen, da der Erde langsam die Rohstoffe ausgehen. Und wie das mit Krisensituationen nun mal so ist, versucht eine Gruppierung, ihren Nutzen aus der Notlage zu ziehen. Im Falle von *Infinite Warfare* ist das die faschistische Organisation Settlement Defense Front, die die interstellaren Handelswege kontrolliert und der Menschheit einen ebenso interstellaren Krieg aufgezwungen hat.

Nach den leichten, punktuell immer weiter ausgebauten Science-Fiction-Elementen der Vorgänger wagt die Reihe nun also den Sprung in den Weltraum und bietet dabei Jetpack-Kämpfe, Feuergefechte in der Schwerelosigkeit – gab's ja bereits in *Ghosts* – und sogar Dogfights mit Raumschiffen. Gleichzeitig soll aber eine gewisse Authentizität beibehalten werden, mit der Konsequenz, dass wir nicht gegen Aliens oder andere Glibberviecher in den Kampf ziehen werden. Menschen, Roboter, Fahrzeuge – allzu abgedreht wird die Gegnerpalette im nächsten *Call of Duty* also trotz Sci-Fi-Setting auch nicht ausfallen.

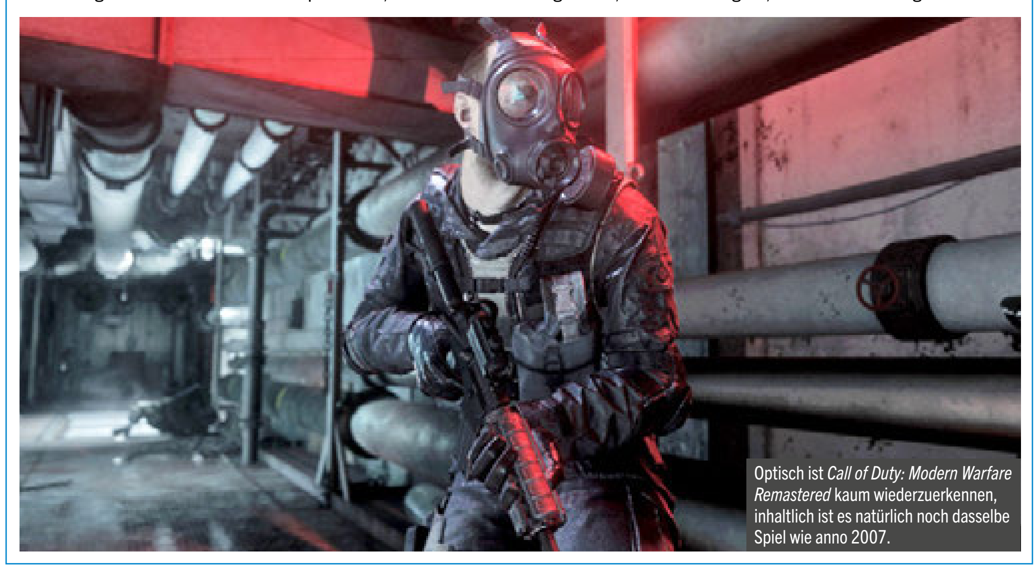
Der Spieler selbst verkörpert den Spec-Ops-Piloten Captain Reyes, der – natürlich – in aussichtsloser Situation gegen einen übermächtigen Feind antreten muss. In diesem Falle befindet er sich eben auf einem der letzten Kriegsschiffe der Erdstreitkräfte und muss den Sieg der Settlement Defense Force verhindern. Im Grunde ist das natürlich nur eine weitere Variante des üblichen „Regierungs-Spezialagent kämpft gegen terroristische Organisation", bekommt durch das Weltall-Setting mit all seinen unterschiedlichen Planeten aber immerhin einen interessanten Twist, der hoffentlich für einige neue Story-Ansätze benutzt wird. Allzu viel


Während in der Kampagne noch Features wie Raumschiff-Dogfights vorkommen, konzentriert sich der Mehrspieler-Part wie gewohnt auf schnelle Infanterie-Gefechte.


Hauptcharakter Reyes wird von Brian Bloom gespielt, den man dank Performance Capturing sehr gut erkennen kann.

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE REMASTERED

Die schlechten Nachrichten direkt vorneweg: Alte Spielstände sind nicht kompatibel. Verantwortlich für die Entwicklung ist ein externes Studio. Und: Die Remastered-Version wird vorerst nicht einzeln angeboten. Wer das Remake spielen will, muss sich *Infinite Warfare* in der ca. 20 Euro teureren Legacy- oder gar der Legacy-Pro-Edition (inkl. Season Pass) zulegen. Dafür gibt's dann eine komplett überarbeitete Optik (aufpolierte Texturen, mehr Vegetation, höherer Detailgrad, neues Beleuchtungsmodell).



Optisch ist *Call of Duty: Modern Warfare Remastered* kaum wiederzuerkennen, inhaltlich ist es natürlich noch dasselbe Spiel wie anno 2007.

SASCHA MEINT



„Ich bin gespannt, wie viel Neues im Mehrspieler-Part steckt."

Sind wir mal ehrlich: Der Erfolg eines *Call of Duty* steht und fällt mit der Spielbarkeit der Multiplayer-Modi. Diejenigen, die sich *CoD* aufgrund der Einzelspieler-Kampagne zulegen, sind einfach in der absoluten Minderheit. Und dennoch setze ich hier ein wenig Hoffnung in das Setting, denn die einmal mehr ausgebauten Sci-Fi-Features ermöglichen zumindest in der Theorie jede Menge Abwechslung auf unterschiedlichen Planeten. Zeit wäre es, denn die letzten paar Serienableger schwankten für mich persönlich zwischen nett bzw. okay (*Advanced Warfare*, *Ghosts*, *MW3*) und konfus-nervig (*Black Ops 1-3*). Dafür ist natürlich meist der Mehrspieler-Part über fast alle Zweifel erhaben. Klar wäre es schön, wenn sich die Entwickler noch entschließen, vielleicht mal einige der Kampagnen-Features in den Online-Part zu hieven – Dog-Fights im Weltall etwa –, aber ich kann auch verstehen, wenn sie lieber das Risiko gering halten und sich auf die Stärken der Reihe besinnen. Schließlich haben sie ja noch versprochen, „neue Spielmechaniken, Gadgets und Taktiken" im Multiplayer-Bereich einzubauen. Ich hoffe nur, dass sie dabei nicht vergessen, auch für eine vernünftige Technik zu sorgen, vor allem auf dem PC gab es ja in den letzten Jahren mehr als genug Online-Probleme.

wissen wir nämlich noch nicht über die Hintergrundgeschichte.

Zu Fuß ins Weltall

Was wir allerdings schon wissen: Wer die Story erleben möchte, muss das in Zukunft wieder ganz alleine bewerkstelligen. Der Kampagnen-Koop-Modus, der 2015 mit dem dritten *Black Ops* sieben Jahre nach *World at War* ein unerwartetes Comeback feierte, wird für *Infinite Warfare* wieder gestrichen – sicher nicht aufgrund zu großer Beliebtheit. Mehrspieler-Freunde müssen jedoch nicht verzagen, denn davon abgesehen verlässt sich auch das neue *Call of Duty* auf eine altbewährte Rezeptur: klassische Multiplayer-Matches und ein Zombie-Koop-Modus. Letzterer schickt wieder vier Spieler in den Kampf gegen Wellen von Untoten, das Setting soll dabei nicht unbedingt etwas mit dem Rest von *Infinite Warfare* zu tun haben. Wir hoffen aber trotzdem einfach mal, dass wir auch gegen Space-Zombies antreten dürfen. Die „normalen" Matches hingegen bieten das von der Reihe gewohnte kompetitive, schnelle Gameplay. Auf Fahrzeugpassagen müssen wir dabei wohl auch diesmal verzichten. Die Entwickler bestätigten zwar, dass die entsprechende Technik auch im Mehrspieler-Part vorhanden sei, drucksten aber ein wenig um die Frage herum, ob man denn die Fahrzeuge auch selber steuern dürfe. Stattdessen betonte man, dass der Fokus eher auf dem Erhalt der *Call of Duty*-typischen Infanteriegefechte läge. Schade wär's ja schon! Dafür dürften die quer über diverse Planeten verstreuten Karten enorm viel Abwechslung bieten, zumal die Entwickler auch versprachen, dass es „neue Spielmechaniken, Gadgets und Taktiken" für den Mehrspieler-Part geben wird. Was genau wir uns darunter vorzustellen haben, steht aber – welch passende Redensart – noch in den Sternen.

Hochmodern Warfare

In Sachen Technik springt man hingegen auf den immer schneller fahrenden Zug des Performance Capturing auf. Sprich: Im Gegensatz zu „normalem" Motion Capturing werden nun auch feinste Bewegungen, Mimik und die Sprache direkt eingefangen. Dadurch entfällt auch der bisher notwendige Nachvertonungs-Schritt im Studio, was ein wenig mehr Lippensynchronizität und allgemein glaubhaftere Dialoge ermöglichen sollte. Auch in *Infinite Warfare* sind zu diesem Zweck wieder erfahrene Schauspieler mit an Bord, Hauptcharakter Reyes etwa wird von Brian Bloom verkörpert, den man am ehesten aus diversen TV-Serien wie *Drive* und *CSI: Miami* oder dem *A-Team*-Kinofilm kennt. Nebenbei verdingt sich der New Yorker aber auch als Voice Actor für Animationsserien wie *The Avengers* oder diverse Spiele wie *Mass Effect*, *Dragon Age* und eben die *Call of Duty*-Reihe. Gleichzeitig soll auch der Rest der Technik kräftig aufpoliert werden. Infinity Ward verspricht etwa, dass das Spiel komplett ohne Ladescreens auskommt und dass man nahtlos zwischen Orbit, Planetenoberfläche, Weltall oder dem Deck eures Basisschiffes wechseln kann. Da in diesem Jahr erstmals die zuletzt äußerst stiefmütterlich behandelten, aber trotzdem nach Kompromissen gierenden Last-Gen-Konsolenversionen wegfallen, könnte dieses Vorhaben durchaus gelingen. ❑



Der Weg für eine deutlich verbesserte Technik (Licht- und Partikeleffekte, Detailgrad) ist frei, da der Last-Gen-Bremsklotz wegfällt.



Der Übergang zwischen Planeten-Oberfläche, Orbit und Weltall soll ohne Ladezeiten funktionieren.

Das eigene Dort als Ausgangspunkt: Die *Siedler*-Herkunft ist Champions of Anteria anzumerken.

Genre: Strategiespiel
Entwickler: Blue Byte
Publisher: Ubisoft
Termin: 30.08.2016

Champions of Anteria

Kein Siedler mehr: Ubisoft bringt das einstige Strategiespiel *Königreiche von Anteria* mit Helden mit neuem Namen auf den Markt. Wir haben reingespielt!

Von: Max Falkenstern

Nach über einem Jahr Funkstille herrscht endlich Gewissheit: Ubisoft hat *Die Siedler: Königreiche von Anteria* endgültig eingestellt. Nicht wenige Fans der renommierten Aufbau-Strategiereihe dürften auf jene erlösende Nachricht gewartet haben. Aufgrund massiver Abweichungen zu bisherigen *Siedler*-Episoden geriet *Königreiche von Anteria* in die Kritik. Statt im Aufbau einer florierenden Siedlung lag der Fokus auf Hack & Slay-Abenteuern, in denen Helden Monster für Gold und andere Rohstoffe erschlugen. Wohl auch, um die Arbeit von vielen Monaten zu retten, entschieden sich Blue Byte und Ubisoft, das ursprünglich gedachte Spielkonzept unter dem neuen Namen *Champions of Anteria* fortzuführen - und dabei auf Altlasten wie Online-Pflicht und Mikrotransaktionen ganz zu verzichten! Bei Ubisoft in Düsseldorf konnten wir zwei Stunden mit einer Vorabversion verbringen und nach einem Tutorial erste Missionen absolvieren.

Kampf um Ländereien

In Anteria herrscht Krieg: Drei Fraktionen konkurrieren um das Fantasy-Königreich. Um dem Land den lang ersehnten Frieden zu bringen, müssen wir uns bis zu den Hochburgen der jeweiligen Anführer kämpfen und diese in einem Duell besiegen. Bis dahin ist es ein langer Weg, denn bevor wir bei den Feldherrn anklopfen können, müssen wir erst das umliegende Feindgebiet erobern. Anteria ist grob in über 20 Territorien unterteilt. Der Kartenbildschirm zeigt neben unserem Herrschaftsgebiet an, welche neutral sind und welche sich in der Hand unserer Feinde befinden. Jedes Territorium steht für eine Mission, die wir erfolgreich meistern müssen, ehe uns die Kontrolle über den Landstrich zufällt.

Lächeln, bitte: Die humorige Story in *Champions of Anteria* wird mit animierten Konzeptgrafiken erzählt.

Bruder Anslem

Der zu Witzen aufgelegte Mönch ist einer der fünf Heldencharaktere und schleudert Blitze auf seine Feinde.


Aus dem Helden-Quintett müssen wir uns vor jeder Mission für drei Champions entscheiden.


Eroberungsfeldzug: Um das Königreich Anteria zu retten, müssen wir den verfeindeten Fraktionen ihre Ländereien abluchsen.


Für Nebenmissionen wie das Töten dieses Zyklopen gibt's zusätzlich Gold und andere Rohstoffe.

Die anderen Fraktionen sehen unserem Treiben aber nicht tatenlos zu, sondern versuchen ihren Machtanspruch auszuweiten und greifen unsere Gebiete regelmäßig an. Pro Spieltag und damit Runde können wir in *Champions of Anteria* einmal angreifen, danach ist der Gegner am Zug. In der von uns gespielten Vorabversion sorgte das noch für die nervige Situation, dass wir zuvor eroberte Ländereien schon in der nächsten Runde wieder verteidigen mussten. Den Expansionsdrang der KI will Ubisoft aber im fertigen Spiel reduzieren. Außerdem können wir im späteren Spielverlauf in Territorien, die sich in unserem Einflussgebiet befinden, Befestigungen errichten, wodurch sich die Zahl der zur Übernahme benötigten Runden erhöht.

Eine kleine Prise *„Die Siedler“*

Unseren Feldzug gegen das Böse koordinieren wir von unserer Siedlung samt Burg aus, die anfangs noch einer Ruine gleicht. Also bauen wir in einem vom Kartenbildschirm losgelösten Areal unser Dorf aus, indem wir ähnlich wie in der *Siedler*-Reihe erst einmal Wohnhütten für unsere Bürger errichten. Voraussetzung dafür sind neben Gold noch fünf Rohstoffe, darunter Eisenerz und Wasser. Besagte Ressourcen erbeuten wir etwa in Missionen von Gegnern, stellen wir mit entsprechenden Produktionsbetrieben aber auch kontinuierlich selbst her.

Der Aufbaupart beschränkt sich in *Champions of Anteria* auf ein Minimum. Gebäude errichten wir in um unsere Burg angrenzenden Sektoren. Das ausgewählte Gebiet gibt dabei nicht nur die Anzahl möglicher Bauten vor. So kann eine Wohnhütte etwa auch nur dort platziert werden, wo es uns das Spiel explizit anhand weiß schraffierter Flächen anzeigt. Außerdem müssen wir in neutrale Gebiete erst einen Wachturm setzen, um diese unserem Einflussbereich zuzuordnen - noch so ein Überbleibsel aus der Siedler-Reihe.

Mit dem Anlegen und Optimieren von Produktionsketten beschäftigen wir uns in *Champions of Anteria* gar nicht erst. Wichtig ist nur, dass wir Betriebe speziell in jenen Sektoren platzieren, die die Produktion einer bestimmten Ressource aufgrund des Terrains begünstigen. Eine Fischerhütte sollte also tunlichst in Gebieten mit einem Fluss oder See liegen. Rohstoffquellen versiegen übrigens nie, doch das Warten auf Nachschub kann aufgrund der Tatsache, dass der Gegner seinen Zug zum Angriff nutzt, ein Risiko darstellen.

Auf der Jagd nach Ruhm

Neben den eingangs erwähnten Ressourcen existiert mit Ruhm noch eine weitere Währung. Pro Spieltag erhalten wir einen festgelegten Wert, der sich nach der Anzahl der Territorien unter unserer Kontrolle richtet. In einer Art Talentbaum schalten wir mit Ruhm unter anderem neue Gebäude wie die Schmiede und Apotheke frei. Solche Bauwerke erfüllen einen speziellen Zweck. Während wir uns beim Schmied im Tausch gegen Crafting-Rezepte, Rohstoffe und etwas Gold mit Waffen und Rüstungen eindecken, gibt's in der Apotheke wertvolle Tränke, die zum Beispiel die Lebenskraft regenerieren oder Verteidigung erhöhen. Am Marktplatz können wir hingegen überschüssiges Holz zu Gold machen.

Haben wir ausreichend Ruhm in den Talentbaum investiert, steigen wir übrigens im Fraktionslevel auf. Dadurch erhalten wir unter Umständen nicht nur Zugang zu weite-


Gefechte können wir in Champions of Anteria jederzeit pausieren und den Helden Kommandos zuteilen.


Über die verschneiten Regionen Anterias herrschen die Wikinger-ähnlichen Frostbeards.


In der Burg unserer Siedlung legen wir Ausrüstung und Fähigkeiten der Champions fest.

Ab in die Werkstatt: Der Mechanist fertigt uns unter anderem Balisten an, die unsere Helden in Missionen verwenden können.

ren Spezialbauten, auch die Champions gewinnen an Macht dazu. Nach jedem Stufenaufstieg dürfen wir bei allen fünf Helden individuell zwischen zwei Skills wählen. Dabei begleiten uns Fragen wie „Erlernen wir jetzt den flächendeckenden Pfeilregen oder entscheiden wir uns doch fürs schützende Ausweichen?" Einmal freigeschaltete Fähigkeiten können wir vor Missionsbeginn noch einmal konfigurieren.

Stein, Schere, Papier

Auch welchen Helden wir überhaupt ins Abenteuer mitnehmen, liegt in unserer Hand. Von fünf verfügbaren Champions können maximal drei an einer Mission teilnehmen. Ritter Vargus sucht mit Schild und Schwert den Nahkampf, während zum Beispiel die zierliche Bogenschützin Nusala und der in Blitzzaubern versierte Mönch Anslem eher aus der Distanz agieren. Jeder Champion ist dabei einem der fünf Elemente Feuer, Wasser, Blitz, Natur und Metall zugeordnet.

Nach dem einfachen Stein-Schere-Papier-Prinzip sind Helden im Kampf gegen Feinde anderer Elemente stärker beziehungsweise schwächer. Wasserwesen sehen gegen Blitzmagie von Anslem etwa kein Land, während Goblins entsprechende Zauber sogar heilen! Welche Elementare unseren Gegnern in der jeweiligen Mission überwiegend zugehörig sind, zeigt uns das Spiel auf Wunsch vor Einsatzbeginn an.

Kurze Denkpause, bitte

In den Missionen spielt sich *Champions of Anteria* von einer Besonderheit abgesehen wie Warcraft 3. Wir kommandieren unser Helden-Trio zunächst in Echtzeit über das Schlachtfeld. Die Einsatzziele variieren je nach dem, ob wir gerade ein fremdes Territorium angreifen oder unser eigenes Gebiet verteidigen. Karawanen eskortieren, Spione hinter feindlichen Linien retten, beim Aufbau von Wachtürme helfen und dabei Gegnerwellen zurückschlagen - im Hinblick auf die Aufgabenvielfalt bietet *Champions of Anteria* augenscheinlich genreübliche Standardkost.

Interessanter wird es erst beim Feindkontakt: Sobald wir in Sichtweite von Gegnern gelangen, friert das Spiel augenblicklich ein. Während der automatischen Pause sehen wir mit Mouseover die Elementarkraft und maximalen Lebenspunkte des anvisierten Gegnertyps ein. Außerdem haben wir die Möglichkeit, jedem Champion individuell Befehle zu erteilen, die er in einer von uns festgelegten Reihenfolge nach Ende der Pause abarbeitet. Als uns etwa plötzlich eine Gruppe von Spinnen überfällt, positionierten wir Vargus erstmal so, dass er sämtliches Ungeziefer mit seiner Ansturm-Fähigkeit erfassen kann. Und Anslem erteilen wir den Befehl, den betäubten Schergen mit seinem Blitzschlag einzuheizen. Sind wir mit den Kommandos zufrieden, beenden wir die Pause, die wir übrigens auch jederzeit selbst mit einem Druck auf die Leertaste aktivieren können.

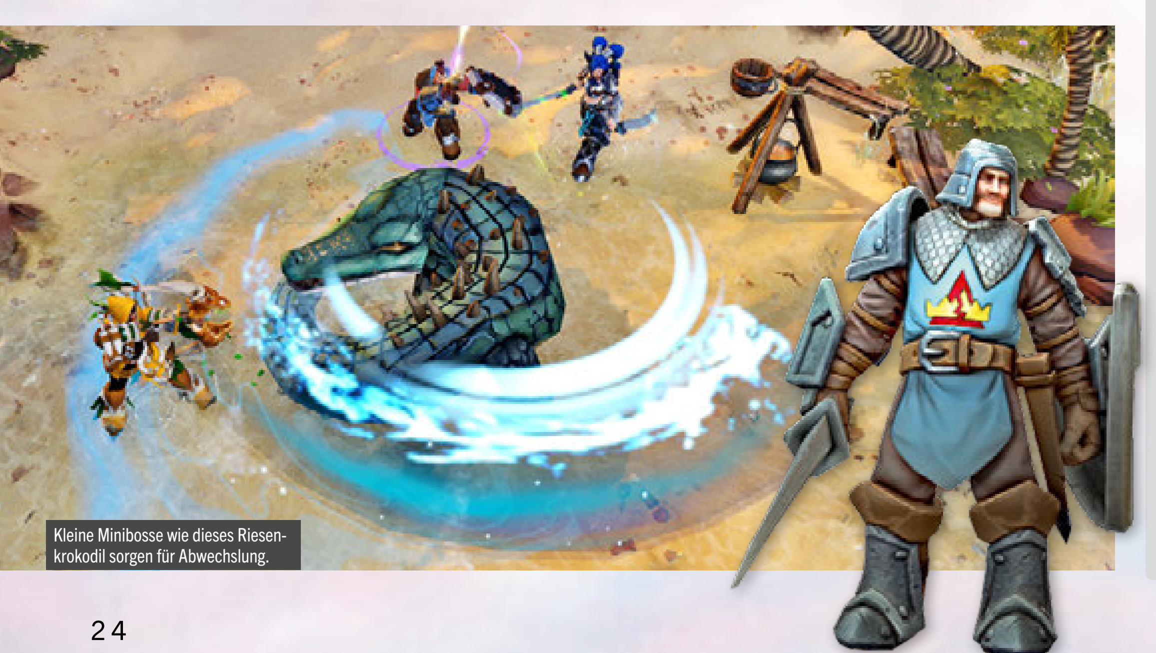
Bei den von uns gespielten Missionen auf dem normalen Schwierigkeitsgrad waren derlei taktische Pausen in der Regel aber gar nicht erst notwendig. Meist gaben wir die Kommandos, wie in regulären Strategiespielen üblich, einfach in Echtzeit. Unser Eingreifen war allenfalls im Falle eines drohenden Heldentodes erforderlich. Doch auch hier kam selten Spannung auf, da das Spiel in solchen Situationen automatisch pausiert und das Einnehmen von Heiltränken verlorene Lebenspunkte sofort wieder auffrischt. Der laxe Schwierigkeitsgrad fällt insbesondere bei den eigentlich cool inszenierten Bosskämpfen auf, die Hobby-Feldherrn erwarten, sobald alle Territorien einer Fraktion erobert wurden. Die Konfrontation mit dem Bösewicht Fendrel verläuft etwa in drei unterschiedlichen Phasen, in deren Verlauf der Ritter neue Attacken lernt und von Mitstreitern geheilt wird. Mit zig Heiltränken im Gepäck hatten wir im Duell aber nicht eine Sekunde lang Probleme. Noch aber ist die Spielbalance nicht final und auf höheren Schwierigkeitsstufen könnte *Champions of Anteria* in Kombination mit dem Ironman-Modus durchaus für Nervenkitzel sorgen. ❑

MAX MEINT



„Der erste Schritt ist getan, aber weitere müssen folgen!"

Wie sagt ein altes Sprichwort? Einsicht ist der erste Weg zur Besserung. Und diesen Pfad beschritten nun Blue Byte und Ubisoft - dafür zunächst meinen Respekt! *Die Siedler: Königreiche von Anteria* mag ja seinerzeit ein solides Spiel gewesen sein, entfernte sich aufgrund kontroverser Action-RPG-Anleihen aber enorm von den Wurzeln der Aufbaureihe. Unter dem neuen Namen *Champions of Anteria* lässt sich die Idee eines Strategiespiels mit Fokus auf Helden und pausierbaren Kämpfen nun mal verwirklichen, ohne eingefleischte Siedler-Fans vor den Kopf zu stoßen. Zumal die Entwickler einen weiteren Schritt gehen und auf umstrittene Mikrotransaktionen und Online-Pflicht verzichten. Um den Kaufpreis von 30 Euro zu rechtfertigen, bedarf es aber noch an Überzeugungsarbeit. Wenn schon der Siedlungspart dünn ausfällt, müssen die Abenteuer glänzen. Doch die von uns gespielten Missionen hielten sich noch mit spannenden Momenten und klasse Inszenierung zurück. Erschwerend hinzu kommt der Umstand, dass die Taktikpausen aufgrund des laschen Schwierigkeitsgrads meist gar nicht nötig waren und ebendeshalb etwas aufgesetzt wirkten. Baustellen, um die sich Ubisoft bis zur Veröffentlichung im August kümmern sollte.


Kleine Minibosse wie dieses Riesenkrokodil sorgen für Abwechslung.

Dishonored 2


Die Wachen verhalten sich in *Dishonored 2* cleverer, flankieren uns und klettern uns nach.

Genre: Action-Adventure **Entwickler:** Arkane Studios **Publisher:** Bethesda **Termin:** 11.11.2016

Das US-Magazin Game Informer liefert erstmals Spieleindrücke zu *Dishonored 2*. Wir fassen die wichtigsten Fakten zum Assassinen-Abenteuer zusammen. **Von:** Max Falkenstern

Mit *Dishonored* bewiesen Publisher Bethesda und Entwickler Arkane Studios seinerzeit Mut zum Risiko. Es ist ein Wagnis, ein Action-Adventure zu entwickeln, das auf keiner etablierten Marke basiert, aber im ähnlichen Zeitraum wie potenzielle Konkurrenz der Sorte eines *Assassin's Creed* und *Call of Duty* erscheint. Und dann fehlte *Dishonored* mit dem Mehrspielermodus auch noch ein wichtiges Verkaufsargument.

Doch das Abweichen von der Norm schadete dem Assassinen-Abenteuer nicht, im Gegenteil: Der alleinige Fokus auf das Einzelspieler-Erlebnis erwies sich dank des überragenden Leveldesigns und jeder Menge spielerischer Freiheiten als Volltreffer und wurde von der Fachpresse entsprechend mit Spitzenwertungen gewürdigt.

Der Erfolg spiegelte sich wohl auch in den Verkaufszahlen wider und deshalb folgt im November 2016 mit *Dishonored 2: Das Vermächtnis der Maske* die heiß ersehnte Fortsetzung – und es spricht vieles dafür, dass den Entwicklern der Mut am Unkonventionellen nicht verloren gegangen ist. Davon konnte sich das US-amerikanische Spielemagazin *Game Informer* bei einem Besuch des Entwicklerstudios im französischen Lyon selbst überzeugen. Basierend auf den Spieleindrücken der Kollegen fassen wir nachfolgend die wichtigsten Neuerungen in *Dishonored 2* zusammen.

Helden-Duo im Einsatz

Dishonored 2 spielt 15 Jahre nach den Ereignissen des Vorgängers. Die einstige Thronerbin Emily Kaldwin wurde um ihr Privileg, Kaiserin zu werden, betrogen und sinnt fortan auf Rache. Dabei hilft der mittlerweile zur Frau Herangewachsenen ein absolviertes Training bei ihrem Ziehvater und Leibwächter Corvo Attano. Der Clou: Ob wir in *Dishonored 2* mit Emily oder Corvo losziehen, bleibt uns überlassen. Die Wahl beeinflusst das Spielerlebnis erheblich, denn beide Protagonisten sind mit unterschiedlichen Fähigkeiten ausgestattet und greifen jeweils auf andere Waffen-Upgrades zurück.

Anders als Corvo verfügt Emily etwa nicht über die Gabe der Kurzteleportation, kann aber mit einer Art magischem Greifhaken dennoch größere Distanzen überwinden und Höhen erklimmen. Der Greifhaken lässt sich auch in eine Waffe umfunktionieren, wenn wir Talentpunkte investieren. Dann kann Emily mit der Fähigkeit Gegenstände in der Umgebung heranziehen und auf Feinde schleudern. Interessanter ist die „Domino" getaufte Spezialkraft, die es Emily ermöglicht, bis zu vier Wachen auf übernatürliche Art und Weise miteinander zu verbinden. Was auch immer einem unter dem Band stehenden Gegner geschieht, wirkt sich auch auf den Rest der Gruppe aus. In Kombination mit anderen Kräften entfaltet Domino das volle Potenzial, etwa wenn wir eine Wache in eine Gasmine locken und daraufhin auch die restlichen Gegner unter dem Effekt in den Schlaf fallen.

Corvo hingegen greift in *Dishonored 2* auf die bewährten Waffen und Fähigkeiten aus dem Original zurück, wenngleich einige seiner Kräfte eine Evolution erfahren haben. „Beherrschung" kann der Assassine etwa neuerdings auch aus kontrollierten Tieren heraus wirken und auf diese Weise zum


Einzelne Blutfliegen können uns wenig anhaben, im Schwarm werden sie jedoch zur Gefahr.


Corvo und Emily müssen sich auch mechanische Feinden stellen.


Dishonored 2 spielt hauptsächlich in der sonnigen Metropole Karnaca. Dunwall, den Schauplatz des Originals, bekommen wir aber auch zu Gesicht.

MAX MEINT



„Natürliche Evolution des Assassinen-Abenteuers“

Das erste *Dishonored* hat mich aufgrund der offenen Levelstruktur und des stilvollen Artdesigns auf hohem Niveau unterhalten. Entsprechend groß war die Freude, als Publisher Bethesda eine Fortsetzung ankündigte. *Dishonored 2* scheint augenscheinlich eine behutsame Evolution des Originals zu sein. Gleich zwei spielbare Charaktere, mehr Stealth-Optionen und übernatürliche Kräfte, weitläufigere Areale und das modifizierte Chaos-System – in allen Disziplinen legt *Dishonored 2* zu. Gleichzeitig pflegt Entwickler Arkane Studios weiter seinen unkonventionellen Stil. Dass sich das Team nicht auf Teufel komm raus dem Massenmarkt (Verzicht auf Koop-Modus!) anbiedert, finde ich so mutig wie lobenswert. Ich kann den Erscheinungstermin im November jedenfalls kaum erwarten.

Beispiel von der Ratte zur Fliege überspringen, um Räume schneller zu durchqueren. Außerdem kann Corvo nun nicht nur die Zeit einfrieren, sondern auch etwas vorspulen. Doch die augenscheinlich größte Neuerung betrifft seine Stimme: Der ehemals stille Protagonist kann in *Dishonored 2* neuerdings reden. Damit reagiert Arkane Studios auf die Kritik am Vorgänger, wo Corvo noch sämtliche Ereignisse kaltließen und es ihm dadurch an Persönlichkeit mangelte.

Verzicht auf Koop, mehr Stealth

Apropos Ereignisse: Ob wir mit Emily oder Corvo spielen, wirkt sich wie bereits erwähnt auf die Handlung aus. Denn die Figuren reagieren auf das Geschehen in den Missionen ganz unterschiedlich, was den Wiederspielwert zumindest in der Theorie erhöhen dürfte. Doch das Team ist sich auch bewusst, dass die meisten Spieler wohl nur die Zeit aufbringen, die Geschichte aus der Perspektive lediglich eines Helden durchzuspielen.

Dass Gedanken um Profitabilität bei Arkane Studios nicht an erster Stelle stehen, zeigt auch das nächste Beispiel. Obgleich es sich beim Charakterduo geradezu anbietet, verzichtet Arkane Studios in *Dishonored 2* bewusst auf einen Koop-Modus. Denn dieser würde nach Meinung der Entwickler dem aus ruhigen Observationen und Stealth bestehenden Spielkonzept, bei dem man sein persönliches Tempo verfolgt, zuwiderlaufen.

In beiden oben genannten Disziplinen legt *Dishonored 2* zu. In der Fortsetzung stehen uns mehr Möglichkeiten offen, Auseinandersetzungen mit nicht tödlichen Werkzeugen zu bestreiten. Wachen im Würgegriff lassen sich etwa nicht nur als menschlichen Schutzschild missbrauchen oder kaltblütig ermorden, sondern auch ohne viel Lärm betäuben. Neue Kräfte wie Emilys Hypnose erlauben es uns sogar, ganze Feindgruppen ins Reich der Träume zu schicken und anschließend ohne blutige Konfrontation voranzuschreiten.

Viele Wege und Entscheidungen

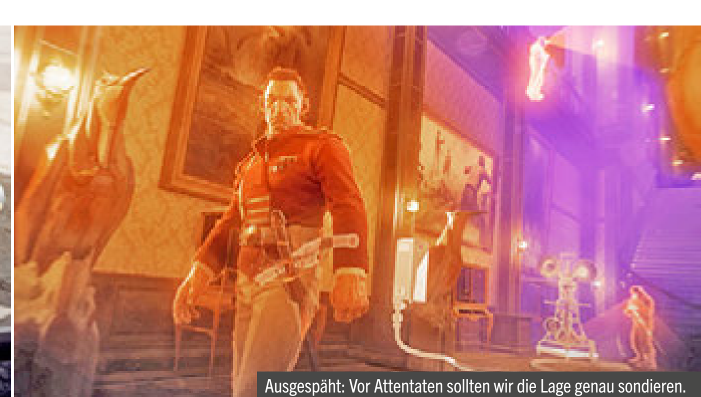
Der hohe Stellenwert spielerischer Freiheit ist in *Dishonored 2* auch beim Leveldesign zu erkennen. Wie schon im Original dominieren hier nicht Levelschläuche, sondern größere Gebiete, die selbstständige Erkundungen belohnen. Auch gibt es in den Einsätzen viele unterschiedliche Lösungswege. In einer Mission müssen wir etwa in das Büro von Aramis Stilton eindringen, ehemals Industriebaron des neuen Schauplatzes Karnaca. Um uns Zutritt zu verschaffen, können wir nun etwa Paolo, den Anführer der Howlers-Gang, eliminieren und dessen Leichnam zum Aufseher bringen – oder umgekehrt! Wer Konflikte nicht scheut, kann aber sowohl Paolo als auch den Aufseher liquidieren und sich den Weg durch die Wagen freikämpfen. Ohne Blutvergießen kommen wir ins Büro, indem wir ein Türrätsel lösen, das aufgrund 100 Millionen möglicher Kombinationen eine echte Herausforderung darstellt.

Doch nicht alle Gebiete in der fast tropisch anmutenden Metropole Karnaca sind mit Wachen gespickt. In neutralen Zonen kommen wir in *Dishonored 2* in Kontakt mit normalen Bürgern und können aus optionalen Gesprächen mit der Zivilbevölkerung mehr über die Hintergründe der Stadt und in diesem Zusammenhang möglicherweise auch über versteckte Passagen oder Hintertüren erfahren. Entsprechende Informationen sind in der Metropole Gold wert, denn die Areale in *Dishonored 2* sollen mehr Ebenen aufweisen, Vertikalität ist hier das treffende Stichwort. Der Kurzteleport von Corvo und der Greifhaken von Emily helfen dabei, sich schnell und sicher durch das Terrain zu bewegen. Alle Orte in *Dishonored 2* sollen dabei grundsätzlich beiden Charakteren offenstehen. Wir werden also nie vor einer verschlossenen Tür stehen, nur weil wir gerade mit Corvo statt Emily spielen.

Entscheidungen in *Dishonored 2* haben Gewicht und so ist auch das aus dem Original bekannte Chaos-System in der Fortsetzung enthalten. Ob wir uns blutrünstig durch Wachen metzeln oder Konflikten aus dem Weg gehen: Das Spiel bewertet unser Vorgehen, was die Endsequenz im Finale beeinflusst. Das Chaos-System war im ersten *Dishonored* jedoch zu berechenbar, wer viel tötete, sah das „böse“ Ende und wer Gegner verschonte, eben die gute Variante. Im Nachfolger soll es diesbezüglich mehr Varianz geben, außerdem lässt sich am mitgeführten Herzen, eine Art Moralkompass, unser aktueller Karma-Status besser ablesen. Wie schon bei den Charakteren, den Werkzeugen und dem Leveldesign also eine weitere, sinnvolle Ergänzung, die *Dishonored 2* womöglich zu einem noch größeren Meilenstein macht, als es das Original war. ❑



Überraschungsangriffe aus höher gelegenen Ebenen sind immer wieder möglich.


Ausgespäht: Vor Attentaten sollten wir die Lage genau sondieren.

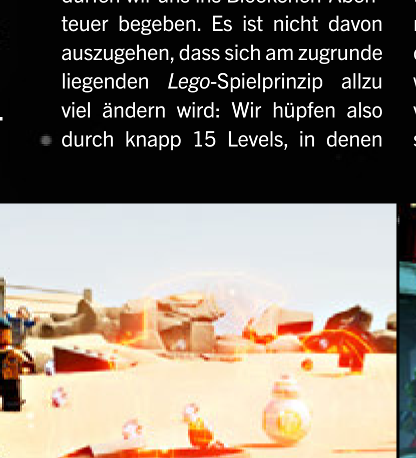
Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht

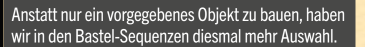
Genre: Action
Entwickler: TT Games
Publisher: Warner Bros.
Termin: 28. Juni 2015

Von: Lukas Schmid

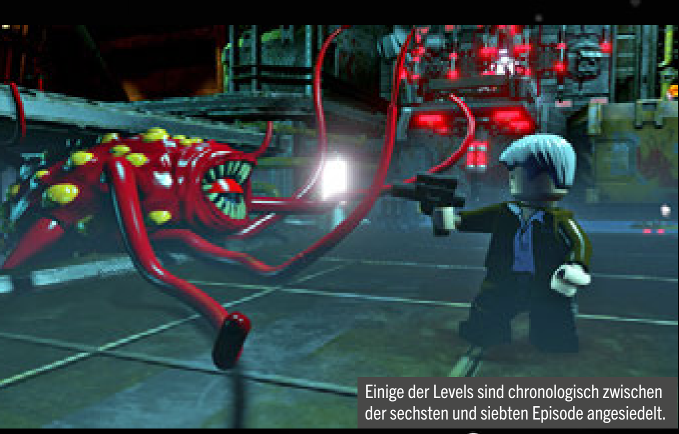
Der Weltraum in Blockform: *Lego Star Wars* entführt uns in eine humorvolle Version des aktuellen Sternenkrieg-Blockbusters.

Dass eine *Lego*-Umsetzung zum aktuellen *Star Wars*-Kinoabenteuer kommen würde, war ja klar, schließlich wurde die Reihe dereinst mit *Lego Star Wars* groß. Während es mit dem zeitgleichen Release zum Kino-Start nicht geklappt hat, geht es nach der offiziellen Ankündigung nun aber ganz flott, und schon Ende Juni dürfen wir uns ins Blöckchen-Abenteuer begeben. Es ist nicht davon auszugehen, dass sich am zugrunde liegenden *Lego*-Spielprinzip allzu viel ändern wird: Wir hüpfen also durch knapp 15 Levels, in denen wir außerdem mittels eines simplen Kampfsystems allerlei Gegner im wahrsten Sinne des Wortes zerlegen dürfen, und bauen uns aus allen möglichen Lego-Bausteinen neue Objekte zusammen, die uns ansonsten unzugängliche Bereiche eröffnen. Zudem verfügen die verschiedenen Figuren über diverse, in unterschiedliche Gruppen unterteilte Fähigkeiten – nur Jediritter können etwa Lichtschwerter nutzen, andere werden wie in der Reihe üblich wieder über spezielle Greifhaken verfügen, als Einzige große Gegenstände anheben können oder Ähnliches. So weit, so bekannt – neu hinzugekommen ist die Möglichkeit, mehr als nur ein vorgegebenes Objekt zu bauen, um voranzukommen. Wir rechnen zwar nicht damit, dass wir auf einmal wie mit realem Lego frei loslegen können, dies ist aber zumindest ein Schritt in die richtige Richtung angesichts des bisher sehr rigiden Systems. Ebenfalls neu: Neben uns selbst können nun auch die Gegner zu Baumeistern werden und Gegenstände zusammenbasteln. Welchen spielerischen Einfluss diese Designentscheidung haben wird, geht aus der knappen Beschreibung





Anstatt nur ein vorgegebenes Objekt zu bauen, haben wir in den Bastel-Sequenzen diesmal mehr Auswahl.



Einige der Levels sind chronologisch zwischen der sechsten und siebten Episode angesiedelt.

„*Star Wars* liegt uns sehr am Herzen"


Jamie Eden ist Game Director bei TT Games

PC Games: Wie einfach oder schwer ist es, den typischen *Lego*-Humor mit einer cineastischen Präsentation des Films zu verbinden?
Jamie Eden: Wir halten uns natürlich sehr eng an die Filmvorlage, was durch die Struktur des Films auch sehr gut gelingt – sie lässt sich sehr gut auf ein Spiel umlegen. Zudem finden wir es sehr spannend, cineastische Szenen im *Lego*-Stil umzusetzen, etwa den (inzwischen) ikonischen Millennium-Falcon-Looping! Die Gestaltung der Shot-für-Shot-Umsetzungen solcher Szenen ist immer wieder absolut beeindruckend!

PC Games: Im Spiel versucht ihr, eine Brücke zwischen *Episode VI* und *Episode VII* zu schlagen – wie?
Jamie Eden: Der Hauptfokus liegt auf der Geschichte des Films. Zusätzlich haben wir aber auch neue Abenteuer kreiert, welche uns in Gestalt verschiedener Figuren die Ereignisse zwischen den beiden Filmen erleben lassen. Wie haben etwa Han Solo und Chewbacca die Rathars gefangen? Diese Erzählungen finden stets statt, nachdem eine Figur eingeführt wurde, und ergänzen diese Figuren. Zudem gibt es Figuren wie Lor San Tekka oder die Piraten in Maz Katanas Schloss, die im Film nur kurz vorkommen, bei uns aber Hintergrundgeschichten verpasst bekommen. Wir sind schon sehr aufgeregt, wie die Spieler auf diese völlig neuen *Star Wars*-Inhalte reagieren werden!

PC Games: Welche Figuren aus den Filmen werden wir im Rahmen den Brückenlevels steuern dürfen?
Jamie Eden: Ein gutes Beispiel ist das Rathar-Jagd-Kapitel. Im Film erzählt Han Finn, dass er einmal eine größere Crew hatte, was natürlich bei Fans viele Vorstellungen hervorrief, wie diese Crew die Rathars in das Schiff brachte. Das passt für unser Spiel perfekt und erlaubt es uns, als Allererste diese Geschichte zu erzählen!

PC Games: Werden die in den Brückenlevels behandelten Ereignisse auch abseits des *Lego*-Universums Teil der offiziellen *Star Wars*-Chronologie sein?
Jamie Eden: Wir beraten uns ständig mit Lucasfilm, wie *Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht* in das große *Star Wars*-Universum passt. Klar, wir erzählen die Geschichten durch die *Lego*-Linse, mit all dem Humor, den man sich erwartet, aber die Handlungsdetails stimmen alle. Als riesiger *Star Wars*-Fan war es mir persönlich eine gewaltige Ehre, mit neuen Figuren, Planeten und Geschichten einen Teil zur offiziellen *Star Wars*-Galaxis beizutragen!

PC Games: Wie eng und auf welche Weise arbeitet ihr mit den Machern der Filme zusammen?
Jamie Eden: Wir verfügen über eine sehr enge Verbindung zu Lucasfilm, was uns erlaubt, mit unserem Spiel ein sehr authentisches *Star Wars*-Erlebnis zu gestalten. Gleichzeitig bleiben wir dem Film sehr treu, was uns in allen *Lego*-Spielen, die wir entwickeln, stets ein sehr großes Anliegen ist.

PC Games: Wie hat es sich für dich und dein Team angefühlt, zu dem Franchise zurückzukehren, das die *Lego*-Spiele dereinst groß gemacht hat?
Jamie Eden: Es ist eine gewaltige Ehre, zum Franchise zurückzukehren, das die *Lego*-Spielereihe gestaltet hat, wie wir sie heute kennen und lieben. Es ist aber auch eine große Verantwortung für unser Team, da hier viele Leute arbeiten, denen *Star Wars* ungemein am Herzen liegt. Wir haben die Gelegenheit erhalten, uns zusammenzusetzen und zu schauen, wie weit die Serie im Laufe der Jahre gekommen ist. Wie können wir das Gefühl der klassischen *Lego Star Wars*-Spiele beibehalten und trotzdem die Verbesserungen implementieren, die sich durch die nachfolgenden Lego-Spiele ergeben haben? Ein Beispiel dafür sind die Veränderungen, die wir im Rahmen des Flug-Gameplays eingebaut haben – einer meiner persönlichen Favoriten. Hier war es uns wichtig, das authentische Feeling der *Star Wars*-Dogfights in der Luft und im Weltall zu übermitteln, inklusive der cineastischen Shots, wie man sie aus dem Kinofilm kennt. Mit dem finalen Ergebnis in diesen Passagen im Spiel bin ich sehr zufrieden und ich denke und hoffe, die Fans werden dies auch sein!

von Entwickler TT Games aber derzeit noch nicht wirklich hervor.

Sammelkrieg

Die Levels führen uns einerseits durch die verschiedenen Szenarien des Kinofilms, andererseits werden auch Ereignisse thematisiert, welche vor dem Film stattfinden und die Brücke zwischen *Episode VI* und *Episode VII* schlagen (mehr Infos dazu im Interview mit Game Director Jamie Eden). Eine nette Idee! Aber egal, wo wir unterwegs sind, dürfen wir uns wohl wieder einmal auf eine wahre Sammelorgie freuen und neben verschiedenen Legostein-Arten auch neue Figuren freischalten. Neben Serienstars wie Rey, Finn, Poe Dameron, Han Solo oder Chewbacca dürfen wir uns hier bestimmt auch auf zahlreiche obskure Gestalten aus der langen *Star Wars*-Historie freuen.



Noch offen ist, ob uns eine echte Hubworld erwartet, wie man sie etwa aus *Lego Marvel's Avengers* kennt, oder ob wir wie zum Beispiel in *Lego Jurassic Park* abseits der Levels nur relativ kleine Areale erforschen können. So oder so werden auch diese Gebiete bestimmt wieder einmal gespickt sein mit Sammelkram und netten Gags.

Lachen mit Lego

Apropos Gags: Wovon die *Lego*-Spiele seit jeher leben und wovon auch *Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht* profitieren wird, ist der ungemein gelungene Humor der Reihe, der auf kongeniale Weise die Geschichten der jeweiligen Lizenzen ins Block-Format adaptiert. Dem bisherigen Material nach gelingt das auch diesmal wieder. Wir sind gespannt! ❑


Die verschiedenen Helden der Saga, darunter natürlich auch der putzige BB-8, sind allesamt spielbar.

LUKAS MEINT



„Die Lego-Formel dürfte wieder einmal für Abwechslung und Lacher sorgen."

Inzwischen müsste ich eigentlich an dem Punkt angelangt sein, an dem ich die *Lego*-Spiele angesichts der schieren Menge an verfügbaren Titeln nicht mehr sehen kann. Tatsächlich habe ich aber nach wie vor durchaus Spaß mit den Dingern, obgleich sie natürlich im Laufe der Jahre sehr, sehr berechenbar geworden sind. Insofern rechne ich es *Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht* doppelt positiv an, dass man durch die neuen Bau-Optionen sowie die Tatsache, dass jetzt auch die Gegner bauen können, zumindest im Ansatz versucht, neue Wege zu gehen. Der Humor wird ohnehin wieder mal über jeden Zweifel erhaben sein – und auf BB-8 im Lego-Format freue ich mich ohnehin schon tierisch!

Mit *Blitzkrieg 3* möchten die russischen Entwickler Nival das WW2-Strategie-Setting neu beleben.

Blitzkrieg 3

Genre: Echtzeitstrategie
Entwickler: Nival
Publisher: Nival
Termin: 06.05.2015 (Early-Access)

Von: Stefan Weiß

Ausufernde Echtzeitschlachten im Zweiten Weltkrieg sind das Markenzeichen der *Blitzkrieg*-Reihe. Gilt das auch für den dritten Teil?

Strategiefans mit einem Fable für große Schlachten im Zweiten Weltkrieg denken beim Stichwort Nival sicher an die klassische Spielreihe *Blitzkrieg*. Spielerisches Kernelement in der Militärserie war stets eine umfangreiche, mehrteilige Kampagne, angefüllt mit zig Truppentypen, bestehend aus Infanterie, Panzereinheiten, Artillerie, Verteidigungsanlagen sowie Unterstützung durch Luftstreitkräfte.

Traditionsbewusst und doch neu

Blitzkrieg 3 steht auf zwei spielerischen Säulen. Liebhaber von Einzelspielerkampagnen sollen auf ihre Kosten kommen. So sind drei Fraktionsfeldzüge vorgesehen, die den Zeitraum von 1939 bis 1945 abdecken. Den Anfang macht der deutsche Polen-Feldzug bis hin zum Vormarsch nach Frankreich. Aufseiten der Allierten geht es den Weg nach Rom und mit den Truppen der UdSSR befreit ihr schließlich Berlin. Mit dem aktuellen Patch des Early-Access-Spiels auf die Version 0.8 bekam die deutsche Kampagne drei zusätzliche Missionen spendiert: „Nordafrika", „Einmarsch in Dünaburg" und „Arras".

Die zweite, große Komponente in *Blitzkrieg 3* stellt die Mehrspielerkampagne in einem persistenten Online-Kriegsgeschehen dar. Die Idee dahinter ist, dass jeder Spieler eine Basis mit Umgebung auf einer kleinen Levelkarte kontrolliert. Darin enthalten sind verschiedenste Gebäude, um Truppen und Fahrzeuge aufzustellen und um Verbesserungen zu erforschen. Obendrein lassen sich Bunker, Schützengräben, Minenfelder und Panzersperren errichten sowie Luftunterstützung freischalten. Als Ressourcen dienen Treibstoff, Material und Ruhm. Um den persönlichen Spielstil zu unterstreichen, verfügt ihr über ein Oberkommando, das verschiedene historische Offiziere enthält. Die Offiziere bescheren jeweils unterschiedliche Boni für die Truppentypen und besitzen unterschiedliche Fertigkeiten. Der ame-


Der neueste Patch für die Early-Access-Version beschert unter anderem auch Kampagneneinsätze in Afrika.

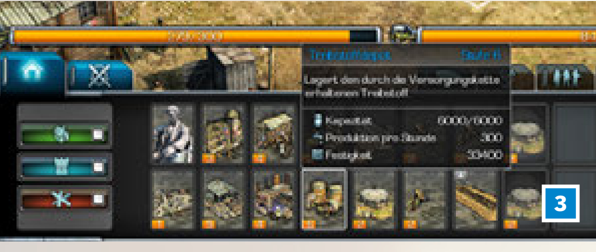

Für eure Armee steht eine Vielzahl unterschiedlicher Generäle zur Verfügung, die jeweils besondere Eigenschaften haben. Damit lässt sich euer Spielstil individualisieren.

AUFBAUEN UND VERTEIDIGEN: SO FUNKTIONIERT DER BASENBAU IN *BLITZKRIEG 3*



Dreh- und Angelpunkt im Mehrspielermodus ist eure Armeebasis, die ihr ähnlich wie in einem Browsergame permanent erweitert.

Die verschiedenen Gebäude in eurer Basis 1 lassen sich upgraden und auch nach Platzierung neu anordnen.Die Menüs nehmen aktuell allerdings noch ziemlich viel Platz ein und der Kamerawinkel lässt sich nicht dauerhaft ändern. Das macht die Sache manchmal unübersichtlich. Über die kleinen Schaltflächen ruft ihr die Menüs für Offiziere, Gebäude, Infanterie, Fahrzeuge, Unterstützung und Forschung auf 2. Die Gebäudeauswahl erlaubt Upgrades und liefert Detail-Infos 3. Fahrzeuge und Einheiten sind in verschiedenen Stufen (Tiers) unterteilt 4, die ihr freischaltet.





rikanische General Henry „Hap“ Arnold beispielsweise verbessert eure leichten Fahrzeuge, mittlere Panzer sowie Sturminfanterie. Als Kommandant der Luftwaffe verstärkt er Bomberangriffe und Jagdflugzeuge, erhöht die Feuerrate von Flugabwehrgeschützen und etliches mehr. Für eure Basis lässt sich jeweils einer dieser Generäle aus dem Kader in aktiven Dienst stellen, sprich, er leitet dann die Basis. Ihr könnt die Generäle aber auch jederzeit austauschen. Eure Einheiten und Gebäude steigen in Stufen auf, dadurch schaltet ihr neue Einheiten, Fertigkeiten und mehr frei. Eingebettet ist das Ganze in Verteidigungs- und Angriffsszenarien. Ihr könnt dabei zwischen KI und realen Spielern als Gegner wählen. Da die eigene Basis auch als Angriffsziel anderer Spieler dienen kann, besteht eure Aufgabe auch darin, mit zunehmendem Spielverlauf für passende Verteidigungsanlagen zu sorgen. Dazu platziert ihr aus eurem aktuellen Armee-Pool Einheiten sowie Fahrzeuge direkt auf dem Basisgelände.

Wenn ihr offline seid, ist eure Basis immer noch in der persistenten Spielwelt verfügbar, im Falle eines Angriffs übernimmt dann die KI die Steuerung sämtlicher verfügbarer Einheiten. Aber keine Sorge – Truppenverluste oder zerstörte Gebäude sind nicht permanent weg, sie sind nur in der jeweiligen Schlacht betroffen.

Damit die Gefechte nicht nur durch die schiere Materialpräsenz entschieden werden, greifen verschiedene Mechaniken im Spiel. So bestimmt beispielsweise die Erfahrung eures Kommandanten die maximale Versorgungspunktzahl. Jede Einheit, die ihr in eure Angriffstruppe stecken wollt, verbraucht unterschiedlich viele dieser Punkte. Selbiges gilt für die Zusammenstellung eure Verteidigungskräfte.

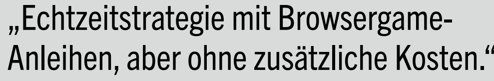
In den Schlachten könnt ihr auf Verstärkung zurückgreifen. Das können zuvor definierte Einheiten oder aber auch Unterstützungen durch Haubitzen, Fallschirmtruppen, Erdkampfflugzeugen, Aufklärer etc. sein. Der Einsatz kostet euch Verstärkungspunkte, die ihr euch im laufenden Gefecht verdient, indem ihr beispielsweise Kontrollpunkte auf der Karte erreicht.

Gute Aussicht für Strategen

Die für knapp 30 Euro auf Steam erhältliche Early-Access-Version hat seit dem Release im letzten Jahr etliche Upgrades erfahren und soll noch in diesem Sommer in die Release-Fassung übergehen. Die Ideen klingen gut, zumal es lange Zeit auch keinen Nachschub für WW2-Strategen auf dem PC gab. ❑


Aus zahlreichen Waffengattungen stellt ihr nach und nach eure Wunschtruppe zusammen.


STEFAN MEINT


„Echtzeitstrategie mit Browsergame-Anleihen, aber ohne zusätzliche Kosten.“



Das Anspielen der ersten Missionen in der Kampagne und im Mehrspielermodus wirkt auf den ersten Blick erst mal unspektakulär und bietet das, was man als Strategiespieler erwartet. Viele Truppentypen und detaillierte Fahrzeuge sowie hübsche Einsatzkarten. Der Online-Part mit permanenter Basis und deren Ausbau mit Gebäudeupgrades, Verbesserung der Einheiten, Anhäufung von Ressourcen sowie der Kampf gegen andere Spieler-Basen erinnert stark an Mechaniken aus Strategie-Browsergames. Das große Plus gegenüber herkömmlichen Spielen dieser Art stellt jedoch Nivals Entscheidung dar, komplett auf Mikrotransaktionsbrimborium und Premium-Gedöns zu verzichten. Anfangs war das noch geplant, ist aber inzwischen vom Tisch! Wenn es mit dem nötigen Feinschliff klappt, dürften sich WW2-Fans über *Blitzkrieg 3* freuen.

SNEAK PEEK:



Unsere glücklichen Teilnehmer (v. l. n. r.): Michael Frank, Lina Kunze, Bernhard Seitz, Diana Mittel.

The Witcher 3 – Blood and Wine

Genre: Rollenspiel **Entwickler:** CD Projekt Red **Publisher:** CD Projekt Red **Termin:** 31. Mai 2016

Von: Matthias Dammes / Stefan Weiss

Alles hat mal ein Ende, auch die Abenteuer von Geralt von Riva. Vier *Witcher*-Fans konnten das letzte Add-on bei uns in der Redaktion anspielen.

The Witcher 3 und auch seine beiden Vorgänger haben sich bisher fast ausschließlich in den rauen nördlichen Königreichen sowie auf den winterlichen Skellige-Inseln abgespielt. Doch die Welt des Hexers hat viel mehr zu bieten. Mit seiner Buchreihe hat Andrzej Sapkowski ein vielfältiges Universum geschaffen. Kurz bevor sich die Saga des Geralt von Riva dem Ende neigt, schicken die Entwickler von CD Projekt Red den weißhaarigen Krieger in das malerische Herzogtum Toussaint.

Das besonders für seine Weine berühmte Gebiet ist eine Provinz des Kaiserreiches von Nilfgaard. Unter der Herrschaft der allseits beliebten Herzogin Anna Henrietta hat sich die Region jedoch eine weitreichende Autonomie erhalten. Bereits in der Vergangenheit weilte Geralt für einige Zeit in Toussaint, wo er eine kurze Affäre mit Fringilla Vigo hatte, einem Mitglied der mächtigen Loge der Zauberinnen. Doch diesmal sind seine Fähigkeiten als Monsterjäger gefragt.

Die Herzogin persönlich schickt zwei ihrer fahrenden Ritter aus, um den Hexer für einen wichtigen Auftrag in das beschauliche Weinanbaugebiet zu holen. Eine mysteriöse Serie getöteter Ritter bedroht die idyllische Stimmung zwischen Ritterturnieren, prächtigen Schlössern und üppigen Weinbergen. Vor diesem Hintergrund startet *Blood and Wine*, die zweite und zugleich letzte Erweiterung für *The Witcher 3*.

Seit vielen Monaten arbeitet das Team von CD Projekt Red an Geralts neuem Abenteuer. Ziel war es dabei natürlich nicht nur, eine neue Geschichte zu erzählen, sondern auch, die gewohnt erstklassige Qualität des Hauptspiels fortzuführen. Als nun die Möglichkeit bestand, die Erweiterung erstmals zu spielen, interessierte uns auch die Einschätzung eingefleischter *Witcher*-Fans. Daher luden wir Anfang Mai vier ausgewiesene Hexer-Experten zu einer mehrstündigen Spielsession inklusive Gesprächen mit den Entwicklern in die Redaktion ein.

Den Hexer im Blut

Auch wenn jeder der Teilnehmer einen etwas anderen Einstieg in das *Witcher*-Universum vorzuweisen hat, überzeugen unsere Leser mit ihrer Begeisterung für die Werke von Andrzej Sapkowski und CD Projekt Red. Für Michael Frank, 29 Jahre, gehören die Romane sogar zum Besten, was es im Fantasygenre gibt. Entsprechend hat er seine „Lieblingsbücher" inzwischen bereits mehrfach gelesen und natürlich auch die Videospiele verschlungen.

Noch nicht so lange dabei ist die 22-jährige Lina Kunze, die sich erst Anfang 2015 das erste *Witcher*-Spiel zugelegt hat. Allerdings ist sie danach „in kürzester Zeit zum Fangirl mutiert", wie sie uns in ihrer Bewerbung schreibt. Nach dem ersten Teil folgten sehr schnell auch *Assassins of Kings* und natürlich *The Witcher 3*, das sie „in einem herbstlichen Zwei-Wochen-Marathon" durchgespielt hat. Die Abarbeitung der Romanreihe ist bei ihr derzeit noch in vollem Gange.

Auch Industriemechaniker Bernhard Seitz, 35 Jahre, hat erst durch die Spiele zu den Büchern gefunden. Als sich die Veröffentlichung von *The Witcher 3* abzeichnete, setzte er sich ein Ziel, das viele Spieler vermutlich nicht durchgehalten hätten. Er wollte erst alle Bücher lesen, bevor er sich in Geralts letztes Abenteuer stürzt. Also musste die Spielepackung zunächst liegen bleiben. „Erst wenn ich mit dem Geschriebenen fertig war, würde ich spielen. Erst dann!"

Im Gegensatz dazu hat die 28-jährige Diana Mittel das Pferd sozusagen von hinten aufgezäumt. Ihre Leidenschaft für den Hexer begann mit der Entscheidung, das „Sparkonto zu plündern und mir *The Witcher 3* im Playstation-Bundle zuzulegen". Für Wochen und Monate verbrachte sie jede freie

SNEAK PEEK

Was ist das eigentlich?
Die PC-Games-Sneak-Peek findet in unregelmäßigen Abständen statt und bietet unseren Lesern die Möglichkeit, einen Tag lang ein Spiel zu testen, das sich noch in der Entwicklung befindet. Gleichzeitig stehen ihnen die Spielehersteller Rede und Antwort.

Blood & Wine punktet nicht nur mit einem neuen Spielgebiet, sondern lässt auch frisch designte Monster auf euch los.

Minute mit Zocken und Lesen. In Vorbereitung auf *Blood and Wine* spielt sie *The Witcher 3* inzwischen zum vierten Mal durch.

Fanservice

Bevor wir und unsere vier Leser jedoch nach Toussaint aufbrechen, geben Level Designer Miles Tost und PR-Manager Fabian Mario Döhla einen kurzen Überblick über das, was uns erwartet. Die gezeigte Version der Erweiterung sei demnach bereits einige Wochen alt. Das gesamte Team arbeite derzeit mit Hochdruck, wodurch das Spiel im Grunde täglich besser werde. So war zum Beispiel die deutsche Vertonung in unserer Version noch nicht vollständig eingebaut. Vor allem in puncto Beleuchtung, Vegetationsdichte und Farbgebung wollen die Entwickler noch feintunen. „Da sind zum Beispiel die Eichenbäume“, erklärt uns Miles, „von denen sind für unseren Geschmack immer noch zu viele Exemplare aus dem Hauptspiel drin.“ Miles Tost ist ohnehin sehr detailversessen. So stutzt er beispielsweise, als er mitten auf einem Weg auf einen dort platzierten Kräuterbusch stößt: „Den hat wohl ein Game Designer falsch platziert, so was muss bis zu Release noch weg“, sagt er schmunzelnd.

Einen fertigen und noch dazu sehr schicken Eindruck macht jedoch bereits das neue Interface. Wie Miles Tost erklärt und vorführt, haben sich die Entwickler mit *Blood and Wine* viele Anregungen der Fans zu Herzen genommen. Daraus entstand eine wirkungsvolle Überarbeitung der Oberfläche, die besonders im Inventar für deutlich mehr Übersicht sorgt. So finden sich dort jetzt zahlreiche neue Filter. Allgemein steht Fanservice bei der Erweiterung stark im Vordergrund. Daher waren die Entwickler besonders auf die Reaktionen unserer Leser gespannt.

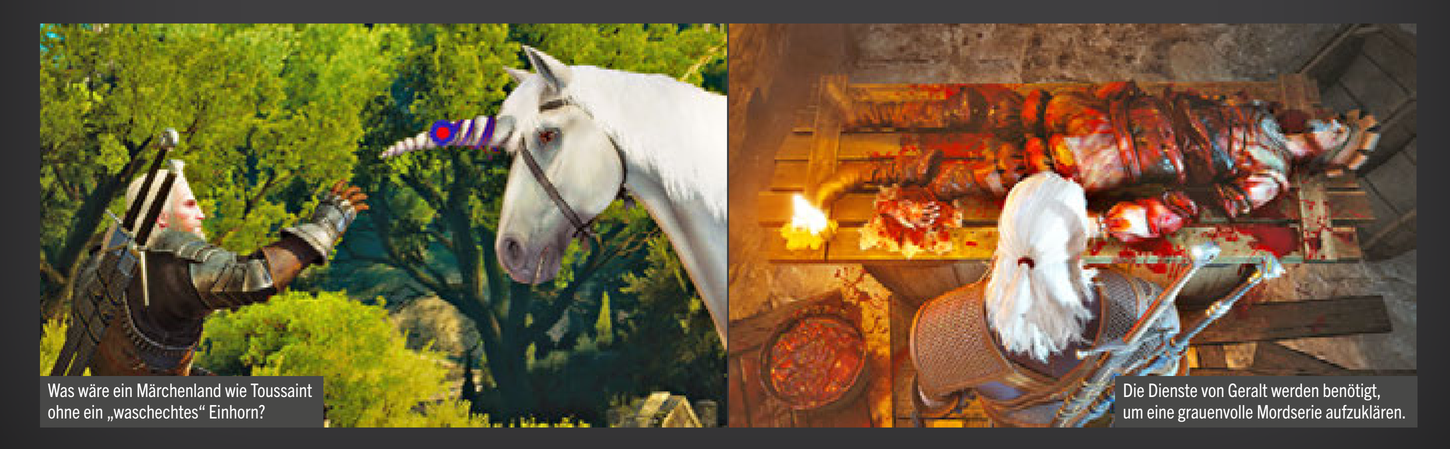
Auf nach Toussaint

Nach kurzer Zeit verteilen sich unsere Teilnehmer ungeduldig auf die vorbereiteten PCs mit der An-



„Die neuen Features haben mich positiv überrascht.“

MICHAEL, 29, WIRTSCHAFTSINGENIEUR:
„Der Einstieg in den DLC ist CD Projekt Red sehr gut gelungen und bietet einen tollen Spannungsbogen. Schauplätze wie die Bosskampfarena, die Taverne, der Turnierplatz und der Schlossgarten führen den Spieler sehr schön an die neue Spielwelt heran.“



Was wäre ein Märchenland wie Toussaint ohne ein „waschechtes“ Einhorn?

Die Dienste von Geralt werden benötigt, um eine grauenvolle Mordserie aufzuklären.

Das mediterrane Toussaint bezaubert mit neuen Landschaften und warmen Farben, knallige Pilzwälder inklusive.



„Die Spielwelt fühlt sich richtig neu und unentdeckt an."

DIANA, 28, ÜBERSETZERIN/TEXTERIN:
„ Ich finde es klasse, dass es Anpassungen am Interface gibt und dieses jetzt weitaus übersichtlicher wirkt. Toll, dass ich jetzt Rüstungsteile färben und Geralt so etwas mehr individualisieren kann und auch, dass es neue Skill-Möglichkeiten gibt."

spielversion und starten ein neues Spiel. Wie bereits bei *Heart of Stone* lässt sich auch die zweite Erweiterung entweder aus einem bestehenden Spiel heraus oder mit einem vorgefertigten Geralt angehen. Da wir Letzteres wählen, heißt es zunächst, die Talentpunkte zu verteilen. Fünf neue allgemeine Fähigkeiten kann Geralt erlernen, die ihm Vorteile wie dauerhafte Boni von Orten der Macht und Immunität gegen Bomben geben.

Das neue Abenteuer beginnt in einem Dorf in Velen, wo der Hexer auf zwei fahrende Ritter aus Toussaint trifft. Diese haben eine wichtige Botschaft von der Herzogin persönlich dabei, in der die Herrscherin die Unterstützung des Monsterjägers erbittet. Nach einem kurzen Scharmützel mit lokalen Banditen betreten wir bereits nach wenigen Spielminuten die hübschen Hügellandschaften von Toussaint. Bernhard findet den Einstieg in das neue Gebiet daher auch etwas zu plötzlich: „Ein Übergang, wie nach dem Empfang bei Kaiser Emhyr nach Velen wäre schöner."

Auch Diana „hätte gern ein bisschen mehr von der Reise selbst gesehen". Dennoch gefiel unseren Lesern der aufgebaute Spannungsbogen, der bei der Ankunft im Herzogtum direkt in einem Bosskampf mündet. Lina war von diesem „starken Gegner gleich zu Beginn etwas überrascht", findet es so aber „spannender, als wenn man anfangs nur Unterhaltungen führen würde." Kaum angekommen, beginnt Geralt auch bereits seine Untersuchungen, denn die schlicht als „Biest" bezeichnete Kreatur, die er zur Strecke bringen soll, hat erneut zugeschlagen.

„Der sofortige Bosskampf, die Untersuchung, die Taverne, der Turnierplatz und dann der Schlossgarten. Man wird in mehreren Schritten sehr schön an die neue Spielwelt herangeführt und bekommt so gleich einen guten Überblick, was der DLC so bietet", bringt auch Michael seine Begeisterung für den temporeichen Einstieg zum Ausdruck.

Ein prächtiger Anblick

Abseits der spannenden Geschichte ließen die Leser zunächst einmal die Atmosphäre des mediterranen Toussaint auf sich wirken. Im Vergleich zum düsteren Velen und dem frostigen Skellige besticht das neue Gebiet mit warmen Farben, prachtvoller Architektur und einer friedlichen Stimmung. „Die Grafik im Hauptspiel war schon sehr beeindruckend, *Blood and Wine* wirkt noch mal farbenfroher, leuchtender und detailreicher", beschreibt Diana ihren optischen Eindruck. Dabei versicherte uns Level Designer Miles Tost, dass sich inzwischen wieder viel am Spiel getan hat und bis zum Release noch weitere Verbesserungen zu sehen sein werden.

Michael findet die Grafik nach wie vor überragend und findet die Architektur sowie Vegetation sehr stimmig und harmonisch. „Das mediterrane Feeling in Verbindung mit dem leicht märchenhaften Touch von Toussaint kommt sehr gut rüber, trotzdem nicht zu abgedreht", meint der Wirtschaftsingenieur. Dieser Eindruck kommt auch nicht von ungefähr. Ziel der Entwickler war es nämlich durchaus, dem Herzogtum ein gewisses Märchenflair mit Rittern, prächtigen Schlössern und Prinzessinnen zu verleihen. Entsprechend fühlt man sich beim Blick auf den herzoglichen Palast in Beauclair auch an das Märchenschloss Neuschwanstein erinnert.

Miles erzählt, dass es auch für die Entwickler eine erfrischende Erfahrung war, ein Gebiet für *The Witcher* zu erstellen, das sich von der Atmosphäre deutlich vom Rest des Spiels abhebt. Derzeit verfügt die Grafik noch über einen etwas zu starken Gelbstich, wie auch Bernhard anmerkt. An der finalen Farbabstimmung werde derzeit aber noch gearbeitet. „So weit bisher zu sehen, fühlt man sich wie im Urlaub (mit dem Übergang zu einem Abenteuerurlaub…)", beschreibt Bernhard seine Wahrnehmung der neuen Spielwelt.

Quests, Story, Charaktere

Ein Rollenspiel wie *The Witcher* lebt aber natürlich vor allem durch seine Quests, Geschichten und die Charaktere. Dass die Entwickler in dieser Hinsicht mit dem Add-on dem

DIE NEUEN FEATURES IM ÜBERBLICK

Mit der Erweiterung *Blood and Wine* liefern die Entwickler von CD Projekt Red nicht nur neue Inhalte in Form von Geschichten und Abenteuern für Hexer Geralt. Nachdem das erste Add-on *Hearts of Stone* noch für einen Mangel an neuen Features kritisiert wurde, hat sich das Team nun einiges einfallen lassen. Dabei standen vor allem Anregungen aus der Community auf der To-do-Liste. Daraus entstanden unter anderem diverse Verbesserungen am Interface. An dieser Stelle geben wir euch einen kurzen Überblick zu einigen der interessantesten Neuerungen, die euch in *Blood and Wine* erwarten.

Verbessertes Interface

Im Zuge von *Blood and Wine* nehmen die Entwickler eine deutliche Überarbeitung des Interface vor, die als Patch für alle *The Witcher 3*-Spieler erscheinen wird. Das grundlegende Design der Benutzeroberfläche hat das Team dabei beibehalten. Aber vor allem der teilweise sehr kleinen Schrift und der mangelnden Übersicht im Inventar ging es an den Kragen. Gegenstände werden nun in sinnvolle Reiter und Unterkategorien eingeteilt. Auf der Weltkarte lassen sich die zahlreichen Symbole auf verschiedene Arten filtern und die Map nun deutlich weiter herauszoomen.



Rüstungen färben

Mit der Möglichkeit, seine Rüstung einzufärben, schlagen die Entwickler gleich zwei Fliegen mit einer Klappe. Zum einen können Rollenspiel-Fans ihren Geralt mit verschiedenen Farben noch individueller gestalten. Das funktioniert zwar nur auf den neuen Hexerrüstungen von *Blood and Wine*, sieht dennoch sehr schick aus. Zusätzlich verleiht dieses Feature der Alchemie einen neuen Nutzen. Denn die Farben sind nur selten als Beute zu finden und bei Händlern sehr teuer. Die richtigen Pflanzen vorausgesetzt, rührt ihr euch die Farben mit Alchemie einfach selbst an.



Mutagene

Das Skillsystem von *The Witcher 3* mit seinen zwölf ausrüstbaren Fähigkeiten war spätestens ab Stufe 30 ausgereizt. Nun schaffen die Entwickler neue Möglichkeiten der Charakterentwicklung. Mit dem Mutagensystem entwickelt ihr Geralt noch deutlicher in eine der drei Zweige Kampf, Zeichen und Alchemie. Dabei schaltet ihr neue mächtige passive Boni für euren bevorzugten Kampfstil frei. Außerdem erhaltet ihr vier zusätzliche Slots, um weitere Fähigkeiten auszurüsten. Diese Slots sind dabei jedoch an eure Spezialisierung gebunden.



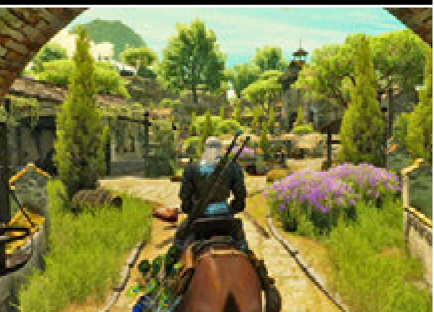
Dynamische Points Of Interest (POIs)

Wie aus dem Hauptspiel bekannt, gibt es in Toussaint wieder zahlreiche interessante Orte zu entdecken. Dabei handelt es sich um die bekannten Schätze, Banditenlager, Monsternester und mehr. Allerdings haben die Entwickler diesen sogenannten POIs jetzt eine dynamische Ebene verpasst. Das neue System bewirkt nun, dass die Umgebung dynamisch auf eure Aktionen reagiert. Nehmt ihr zum Beispiel ein Banditen-Hauptquartier ein, fliehen die Schurken auch aus umliegenden Lagern und überlassen möglicherweise Monstern das Feld.



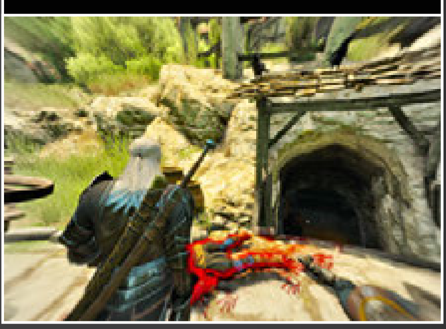
Geralts Anwesen

Schon relativ früh im Verlauf der Story von *Blood and Wine* bekommt Geralt von Herzogin Anna Henrietta ein eigenes Weingut in Toussaint geschenkt. Damit führen die Entwickler eine Art rudimentäres Housing in das Rollenspiel ein. Euer Anwesen könnt ihr mit entsprechenden finanziellen Mitteln in mehreren Stufen ausbauen. So legt ihr zum Beispiel einen Kräutergarten und eine Werkstatt an. Im Haupthaus wartet ein Bett mit speziellen Boni auf den gestressten Abenteurer. An speziellen Halterungen lassen sich Waffen und Rüstungen von den langen Reisen ausstellen.



Individuelle Gameplay-Anpassungen

Mit dem alternativen Steuerungsschema veröffentlichten die Entwickler schon im vergangenen Jahr eine von vielen Spielern gewünschte Gameplay-Anpassung. *Blood and Wine* bietet noch ein paar zusätzliche, ebenfalls optionale Einstellungen. So könnt ihr das automatische Ziehen und Wegstecken von Waffen abschalten, wenn ihr selbst die Kontrolle darüber haben wollt. Außerdem lässt sich nun der Fischaugeneffekt der Hexersinne deaktivieren. Das hatten sich besonders Spieler gewünscht, die schnell unter Motion-Sickness leiden.



Hauptspiel in nichts nachstehen wollen, wird unseren Lesern bereits während der ersten Spielstunden deutlich. „Ich mag die Komplexität, die Politik, die zahlreichen Details und Anspielungen auf die Buchreihe beziehungsweise Vorgängerspiele", beschreibt Diana ihre ersten Eindrücke von der Story. Lina brennt nach den ersten Spielstunden darauf zu erfahren, wie es denn nun weitergeht.

Außerdem gefällt ihr, dass die Quests „abwechslungsreich ausfallen und es keine 08/15-Aufgaben" gibt. Als Story-Fan freut sich Michael, dass vor allem die Hauptgeschichte mit sehr vielen hervorragend inszenierten Zwischensequenzen erzählt wird. Aber auch die „Nebenquests waren sehr abwechslungsreich und praktisch mit genauso viel Aufwand und Liebe zum Detail produziert wie die Hauptquest". Mehr als 80 Haupt- und Nebenquests, verspricht Entwickler Miles Tost, sollen in der fertigen Erweiterung für stundenlange Beschäftigung sorgen.

Erstklassig sind auch wieder die Charaktere geraten, die vor allem bei Buchkennern die eine oder andere Wiedersehensfreude auslösen dürften. Neben der Begegnung mit Herzogin Anna Henrietta haben sich unsere Leser vor allem über das Treffen mit einem anderen bekannten Charakter gefreut, dessen Identität wir euch hier natürlich nicht verraten. Lina gefällt es außerdem noch sehr gut, „dass man [die Charaktere] voraussichtlich nicht in Gut und Böse einteilen kann".

Wunschlos Glücklich

Da niemand perfekt ist, wollten wir von unseren Teilnehmern natürlich auch wissen, was ihnen noch nicht so gefallen hat und welche Verbesserungsvorschläge sie den Entwicklern noch mit auf den Weg geben wollen. Fragen, die jedoch offenbar nicht so einfach zu beantworten waren. Bernhard hatte zum

Ein Leben wie Gott in Frankreich. So muss sich Geralt bei seinem Besuch in Toussaint fühlen.

Beispiel nicht wirklich etwas zu beanstanden und würde am ehesten noch den etwas plötzlichen Einstieg nach Toussaint kritisch anmerken. „Ich hoffe, dass Yennefer, Triss oder sogar noch mal Ciri im DLC auftauchen – sie gehören einfach zur Story und zu Geralt. Die würde ich eindeutig vermissen", formuliert Diana ihren größten Wunsch für den DLC. Ihre Hauptkritik an *The Witcher 3* in Form der Unordnung im Inventar werde mit dem DLC ja bereits behoben. (Übrigens auch als kostenloser Patch für alle)

Auf die Frage, was ihm am Spiel weniger gefällt, erwidert Michael nur: „Dazu fällt mir spontan nichts ein …". Allerdings vermisse er noch eine „Filterfunktion für Craftingrezepte (Level, Schaden etc.) und eine Beschränkung der angezeigten Crafting-Rezepte basierend auf dem jeweiligen Handwerker." Außerdem würde er sich eine Rückkehr des beliebten Würfelpoker-Minispiels aus den Vorgängern wünschen. Zum Schluss äußert Michael aber nur einen Herzenswunsch an die Entwickler: „Weiter gute Spiele produzieren!"

„Sehr schöner, stimmiger Kontrast zum Hauptspiel!"

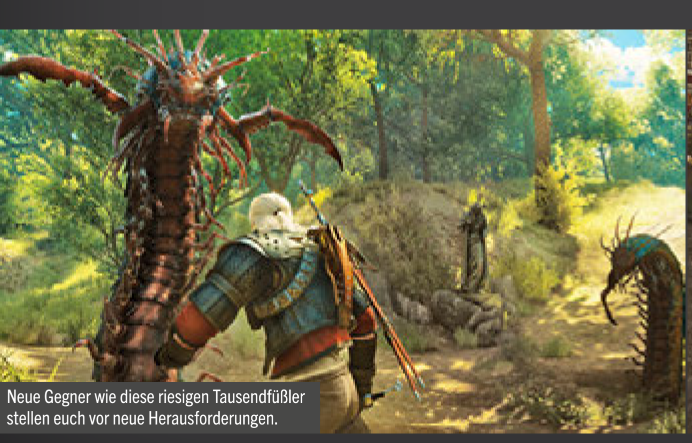
BERNHARD, 35, INDUSTRIEMECHANIKER:
„*Blood and Wine* bietet wunderbare Wiedersehensmomente mit verschiedensten Charakteren, die gut und stimmig rüberkommen. Die Spielwelt fühlt sich wie ein Abenteuerurlaub für Geralt an."



Zufriedene Gesichter

Nach mehreren Stunden in Toussaint sowie angeregten Gesprächen mit Miles und Fabian neigte sich der Spieltag zügig dem Ende zu. Den glücklichen Gesichtern unserer Leser war abzulesen, wie sehr sie den kurzen Ausflug mit Geralt genossen haben. Entsprechend fiel auch das Fazit für jeden Einzelnen aus. „*Blood and Wine* bringt nicht nur ein wunderschönes neues Gebiet und neue Quests (von amüsant bis düster) ins Spiel, sondern auch neue Features, die das Spielvergnügen vergrößern", bilanziert Lina. Die neuen Features wie das neue Interface und das eigene Haus für Geralt gehören für die Maschinenbau-Studentin dann auch zu den größten Highlights des Tages.

Alle vier Teilnehmer sind mit den gezeigten Inhalten sehr zufrieden und geben sogar zu, dass ihre



Neue Gegner wie diese riesigen Tausendfüßler stellen euch vor neue Herausforderungen.



Auch in der prächtigsten Märchenwelt gibt es Banditen und anderes Gesindel.

Als Geralt in Toussaint eintrifft, sind die berühmten Ritterspiele gerade in vollem Gange.

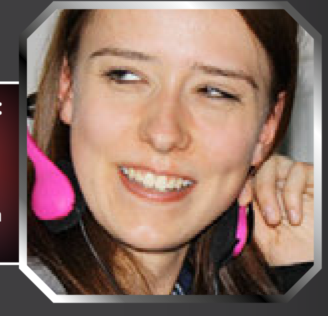
Erwartungen an *Blood and Wine* übertroffen wurden. Ein häufig genanntes Highlight war auch die zuvor bereits erwähnte Begegnung mit einem bekannten Charakter, die drei der vier Leser als ihren Top-Moment beschrieben haben. Michael freut sich unter anderem auch über den Fokus auf den Fanservice: „Die Entwickler bezeichnen *Blood and Wine* als Fanservice-DLC und das ist es auch – im besten Sinne des Wortes. Es enthält nicht nur eine neue Umgebung mit komplett unterschiedlicher Atmosphäre, sehr viel neuen, hochwertigen Content, sondern auch viele neue Features, die sich die Fans gewünscht haben, darunter Verbesserungen des UI und Neuerungen beim Gameplay."

Endspurt

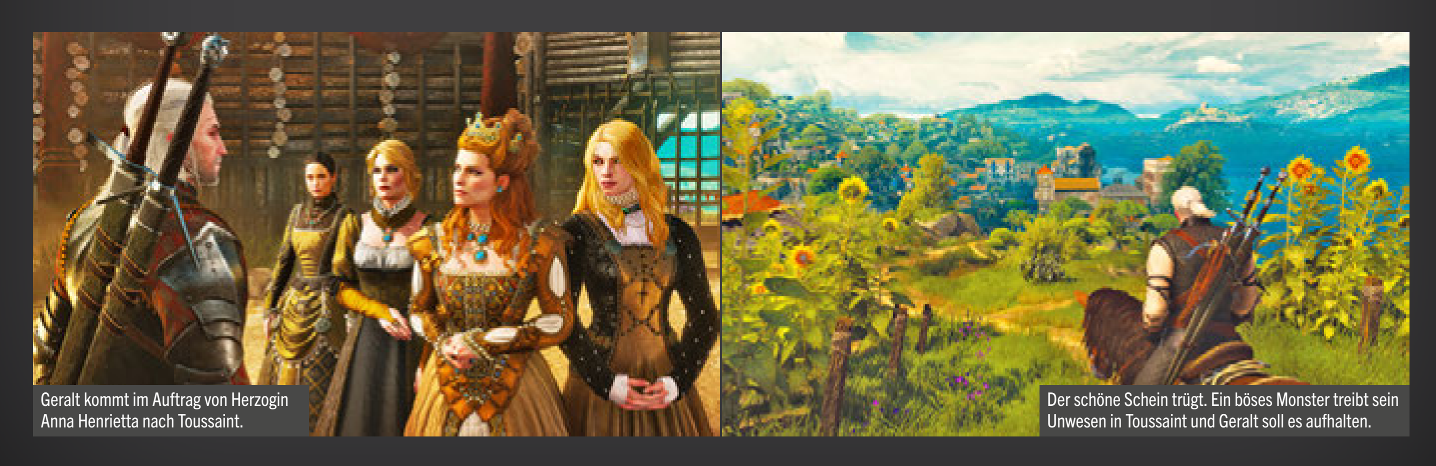
Inhaltlich ist *The Witcher 3: Blood and Wine* fertig. Mit Optimierungen und dem nötigen Feinschliff hat das Team von CD Projekt Red jedoch noch genug Arbeit vor sich. Level Designer Miles Tost erklärt, dass sich die Version des Spiels in dieser Phase täglich deutlich verändert. Das Team schraubt zum Beispiel noch an der Farbgebung und der Vegetation von Toussaint. Auch die Spielbalance ist noch nicht fertig, weshalb unseren Lesern auch empfohlen wurde, die Vorabversion auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad anzugehen.

„Toussaint wirkt absolut glaubwürdig."

LINA, 22, STUDENTIN (MASCHINENBAU):
„Die Story in *Blood and Wine* nimmt trotz vieler Unterhaltungen schnell Fahrt auf und gleich zu Beginn darf man einige neue, schwierige Gegner bekämpfen, was mir sehr gut gefällt. Toll, dass sich Geralt häuslich einrichten und an neuer Alchemie versuchen kann."



Ansonsten stehen letzte Arbeiten an der Lokalisierung auf dem Programm. Die Sprachaufnahmen seien zwar alle abgeschlossen, es sind jedoch noch nicht alle Dialoge fertig eingebaut. Bei Questtexten sind uns teilweise sogar noch Einträge im polnischen Original aufgefallen. Und natürlich ist auch die Jagd nach Bugs ein stets anhaltender Prozess. Ein Ende dieser Arbeiten ist jedoch bereits absehbar. An seinem Versprechen einer Veröffentlichung im ersten Halbjahr 2016 hält CD Projekt Red fest. Denn *The Witcher 3: Blood and Wine* erscheint am 31. Mai 2016 und schickt euch mit Geralt auf ein letztes Abenteuer. ❑



Geralt kommt im Auftrag von Herzogin Anna Henrietta nach Toussaint.

Der schöne Schein trügt. Ein böses Monster treibt sein Unwesen in Toussaint und Geralt soll es aufhalten.

LESERURTEIL

PC-GAMES-LESER ÜBER: *THE WITCHER 3: BLOOD AND WINE*

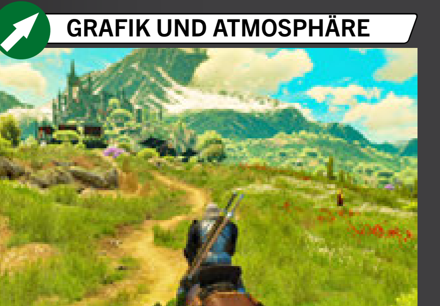
An dieser Stelle verraten wir euch, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

TRENDRICHTUNGEN

Da sich die gespielten Versionen meist im Alpha- oder Beta-Stadium befinden und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.

- Hat schon voll überzeugt
- Verbesserungswürdig
- Erwartungen nicht erfüllt

GRAFIK UND ATMOSPHÄRE



Leser: Von dem farbenfrohen, mediterranen Flair des Spielgebiets Toussaint sind alle vier Teilnehmer gleichermaßen beeindruckt. Mit seinen hübschen Landschaften stellt *Blood and Wine* einen Kontrast zur eher düster geprägten und durch Krieg zerrütteten Welt des Hauptspiels dar, was unseren Lesern sehr gut gefällt. Trotzdem bleibt aber auch das typische *Witcher*-Feeling erhalten.

PC Games: CD Projekts Liebe zum Detail ist schon was Besonderes. So findet man in *Blood and Wine* beispielsweise komplett überarbeitetes Gras vor, das nun realistischer und authentischer wirkt. Auch bei den Texturen haben sich die Entwickler noch mal ins Zeug gelegt. Bis zum Release arbeiten sie außerdem noch an der möglichst perfekten Beleuchtung.

STORY UND CHARAKTERE



Leser: Unsere vier Sneak-Peek-Teilnehmer bescheinigen *Blood and Wine* durch die Bank weg starke Charaktere und erstklassig erzählte Geschichten. Da alle vier Leser auch mit der *The Witcher*-Buchreihe sehr gut vertraut sind, waren sie positiv überrascht, dass man unerwartet auf entsprechende Charaktere trifft und es viele Buchbezüge gibt, auf die man sich als Fan freuen darf.

PC Games: Zwar konnten wir während der Sneak Peek „nur" einen ersten Einblick in Charaktere und Story bekommen, doch die zahlreich geführten Dialoge und die Zwischensequenzen ließen schon durchblicken, dass sich die Fans der Rollenspielreihe auf ein erstklassiges Finale der *The Witcher 3*-Erzählungen freuen dürfen.

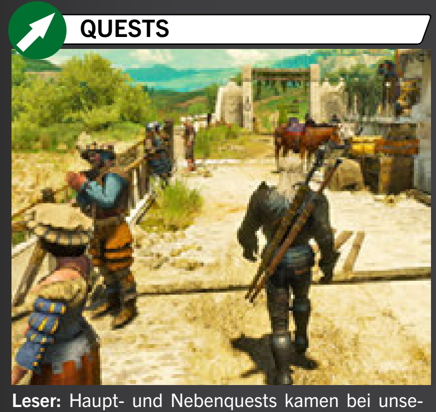
SKILLS UND MUTAGENE



Leser: Die Erweiterung des Skillsystems durch die Mutagene muss erst durch eine Quest freigeschaltet werden und wurde unseren Lesern daher nur von Entwickler Miles Tost vorgeführt. Dennoch freuten sich die Leser über die neuen Möglichkeiten und mächtigen Boni für Geralt.

PC Games: Wir haben uns die Mutagene mit der Vorschauversion noch etwas genauer angesehen. Was andere Spiele mit erhöhtem Level-Cap und ausgedehnteren Talentbäumen erreichen, lösen die Entwickler bei *Blood and Wine* sehr geschickt. Ohne das bestehende System zu gefährden, wird die Charakterentwicklung mit den Mutagenen sinnvoll erweitert. Endlich freuen wir uns auch auf hoher Stufe wieder über jeden gewonnenen Attributspunkt.

QUESTS



Leser: Haupt- und Nebenquests kamen bei unseren Teilnehmern bestens an. So lobten die Leser beispielsweise die gut ausgearbeiteten Aufgaben. Auch an humorvollen Situationen mangelt es in *Blood and Wine* nicht. Daneben überzeugten aber auch die für *The Witcher* typischen Monsterjagden, die mit eigenen kleinen Geschichten aufwarten und zum Weiterspielen motivieren.

PC Games: Dass auch Nebenquests trotz offener Spielwelt spannend und abwechslungsreich sein können, hat bereits das Hauptspiel bewiesen. *Blood and Wine* steht diesem Anspruch in nichts nach. Die Hauptquest versteht es von Anfang an, eine Spannung aufzubauen, der wir uns nur schwer entziehen können. Aber es gibt doch noch so viel zu sehen.

INTERFACE UND BEDIENUNG



Leser: Die neuen Filterfunktionen im Inventar und die erweiterten Spieloptionen kommen bei unseren Lesern insgesamt gut an. Auch weitere Detailverbesserungen, etwa die direkte Lesemöglichkeit für gefundene Bücher und Rezepte, werden gelobt. Verbesserungsbedarf sehen die Teilnehmer aber beispielsweise noch beim Crafting in puncto Bedienung und Übersicht.

PC Games: CD Projekt Red hatte schon mit Patches für das Hauptspiel sowie im ersten DLC *Hearts of Stone* für Verbesserungen am Interface gesorgt. Und auch wenn *Blood and Wine* jetzt erst mal das Ende von *The Witcher 3* ist, wird das Team dennoch weiter Feedback der Spieler sammeln und bei Bedarf mit neuen Patches für Optimierung sorgen.

DAS WEINGUT



Leser: Das neue Feature, das Geralt ein in mehreren Stufen ausbaufähiges Eigenheim beschert, sorgt bei allen vier Teilnehmern für freudige Überraschung. Zwar gab es nur einen ersten Einblick, doch unsere Leser schmiedeten schon eifrig Pläne, wie sie ihr Weingut wohl ausstatten und dekorieren würden. Da kommt ihnen auch die neue Möglichkeit, Rüstungen einzufärben, sehr gelegen.

PC Games: Nach dem Ende des Hauptspiels ist es nur konsequent, dass Geralt häuslicher wird und somit erstmals eine Art Housing in *The Witcher* Einzug hält. Besonders für Sammler wertvoller Ausrüstung interessant, die ihre Schätze gerne ausstellen wollen. Wir hoffen nur, dass Geralt die Räumlichkeiten seines Anwesens nicht allein bewohnen muss.


★ KOMPETENT ★ VIELSEITIG ★ KRITISCH ★
DEUTSCHLANDS
ERSTAUNLICH EHRLICHES
FILMMAGAZIN
KOMPETENT VIELSEITIG KRITISCH
170 FILM-BESPRECHUNGEN
WIDESCREEN
200 MINUTEN LAUFZEIT
CRONICAS
+ IM HEFT: HORROR-FILME 2016/2017
LEADING LADYS
ANGELINA JOLIE, SCARLETT JOHANSSON, JENNIFER LAWRENCE, CATE BLANCHETT, JULIA ROBERTS & CO: KOMMENDE KINO-HITS MIT FRAUENPOWER!
06/16 AUSGABE 162
WIDESCREEN – DAS BLU-RAY-, DVD- UND KINO-MAGAZIN
AUCH DIGITAL ERHÄLTLICH I WWW.WIDESCREEN-ONLINE.DE

Das wurde auch Zeit: Sieben Jahre nach *Dawn of War 2* kündigt Relic endlich einen dritten Teil an.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Dawn of War 3

Von: Felix Schütz

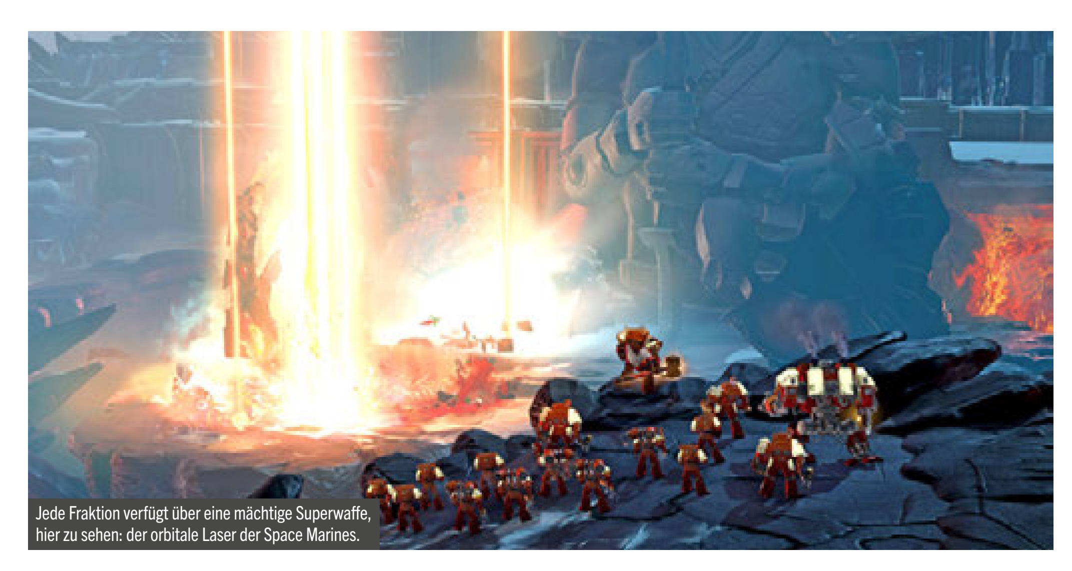
Endlich: Relic kehrt zu Warhammer 40k zurück – und will das Beste der Vorgänger vereinen!

Genre: Echtzeitstrategie
Entwickler: Relic Entertainment
Publisher: Sega
Termin: Nicht bekannt

Es war lange ein offenes Geheimnis, dass Relic an *Dawn of War 3* arbeitet. Gerüchte kursierten schon seit dem Release des zweiten Teils von 2009 – es wurde gar von einem MMOG gemunkelt, einem Nachfolger, der stark von den Vorgängern abweichen sollte. Doch nun zeigt sich: Alles Humbug! Das frisch enthüllte *Dawn of War 3* erfindet das Rad nicht neu, sondern kehrt zum Kern der Marke zurück – und das ist auch gut so!

Kriegerlein wechsel dich!

Space Marines, Orks und Eldar stehen diesmal im Fokus der Story-Kampagne. Das Besondere daran: Im Laufe des Feldzugs wird man die Fraktionen nicht nacheinander, sondern abwechselnd spielen. Dazu wechseln wir mehrmals die Seiten, um das Geschehen aus einer anderen Perspektive weiterzuverfolgen und jede Fraktion gründlich kennenzulernen. Der Kampf zwischen den drei Parteien entbrennt diesmal auf dem Planeten Acheron, auf dem eine mächtige Superwaffe entdeckt wurde. Das ruft drei mächtige Anführer auf den Plan: Aufseiten der Orks regiert der gierige Kriegsherr Gorguts, die Eldar werden von der Runenprophetin Macha befehligt und die Space Marines stehen unter dem Kommando von Gabriel Angelos.



Jede Fraktion verfügt über eine mächtige Superwaffe, hier zu sehen: der orbitale Laser der Space Marines.

Mehr Farbe, mehr Effekte

Die Charaktere mögen *Dawn of War*-Fans bestens vertraut sein, doch dafür zeigen die ersten Screenshots ein ungewohntes Bild: Im Gegensatz zu den Vorgängerspielen setzt *Dawn of War 3* auf einen farbenfroheren, weniger dreckigen Look, speziell die Texturen der Landschaften erscheinen auf den ersten Blick leicht comichaft. Mit dieser Änderung wollen sich die Designer nicht nur näher an der Tabletop-Vorlage orientieren, sondern auch für übersichtlichere Kämpfe sorgen. Selbst im hektischsten Getümmel soll problemlos erkennbar sein, wer einen Laserstrahl auf welchen Gegner abfeuert. Das Ziel der Entwickler: *Dawn of War 3* soll Relics zugänglichstes Echtzeitstrategie-Spiel werden.

Das Beste aus den Vorgängern

Die Nachricht sorgte für Jubel bei vielen Fans: Nachdem *Dawn of War 2* ohne klassischen Basisbau daherkam, wird Teil 3 das beliebte Feature aus dem Erstling wiederbeleben. Erneut können wir also unseren Stützpunkt in Eigenregie hochziehen, müssen dazu Generatoren errichten und Nachschubpunkte auf der Map sichern. In Kasernen und Fabriken entstehen dann Basiseinheiten, aufseiten der Space Marines sind das beispielsweise Tactical Marines, Devastators oder schwer gepanzerte Dreadnought-Mechs.

SCHWERE GESCHÜTZE
Ähnlich wie im ersten Teil dürfen wir in *Dawn of War 3* wieder selbst eine Basis hochziehen und eigene Truppen produzieren. Um Stahlmonster wie den Imperialen Ritter zu bauen, müssen wir aber zunächst ordentlich Ressourcen sammeln.

RÜCKGRAT DER ARMEE
Assault Marines stürzen sich mit ihren Jetpacks direkt ins Getümmel und verwickeln Gegner in Nahkämpfe, während die Tactical Marines aus der zweiten Reihe feuern.

AN DER FRONT
Selbst einzelne Heldeneinheiten sollen das Schlachtenglück wenden können und verfügen über Spezialkräfte, die wir gezielt einsetzen.

Die Landschaftstexturen wirken wie gemalt, das verleiht den ersten Bildern einen comichaften Look.

Fußsoldaten lassen sich per Drop Pods in Gegnergruppen feuern, außerdem können wir die Feinde mit Assault Marines überraschen, die sich mit ihren Jet Packs aus der Luft auf ihre Ziele herabstürzen. Um das Tod-von-oben-Konzept der Space Marines abzurunden, können sie einen gigantischen orbitalen Laser abfeuern, der sich per Rechtsklick über das Schlachtfeld lenken lässt. Auch die anderen Fraktionen verfügen über solche Superwaffen: Die Eldar entfesseln einen Psisturm, während die Superfähigkeit der Orks auf den vielsagenden Namen „Brokk'n" hört.

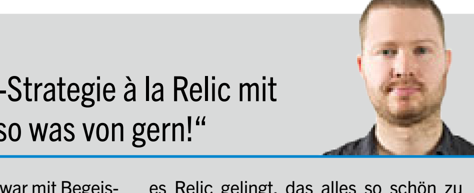
Groß, größer, Titanen
Neben den normalen Basiseinheiten schicken wir auch Elite-Einheiten und mächtige Helden in die Schlacht. Beispielsweise den Space Marine Gabriel Angelos, ein Nahkampfspezialist, der schnelle Rush-Taktiken erlaubt. Im Verlauf der Kampagne sammeln wir immer mehr Helden und Spezialeinheiten. Für sie stehen uns drei Slots zur Verfügung, die wir vor jeder Mission neu bestücken können – das soll vielfältige Strategien und Herangehensweisen erlauben. Außerdem wird man seine Einheiten mit allerlei Upgrades (zum Beispiel ein Plasmagewehr anstelle eines Flammenwerfers) ausstatten können, was taktische Abwechslung verspricht. Zusätzlich gibt es auch die sogenannten Titanen – riesige Kriegsmaschinen, mit denen sich ganze Schlachten entscheiden lassen sollen. Neben dem Gorkanauten (Orks) und Phantomritter (Eldar) schicken die Space Marines den Imperialen Ritter ins Feld, im Grunde ein riesiger Mech – und laut Relic die größte Einheit, die der Hersteller je designt hat. Er feuert mit gewaltigen Gatling-Guns und lässt Raketen aus seinem Rücken aufs Schlachtfeld niederregnen. Außerdem sollen Titanen besondere Fähigkeiten beherrschen, die wir von Hand auslösen, beispielsweise ein Streufeuer aus der Gatling-Kanone, mit dem sich ganze Gruppen von Gegnern zersieben lassen – dadurch soll *Dawn of War 3* ein wenig des taktischen Mikromanagements aus dem zweiten Teil erben.

Entschlackte Mechaniken
Dafür scheint das Deckungssystem diesmal deutlich simpler auszufallen. Anders als in *Dawn of War 2* (das eine Deckungsmechanik aus *Company of Heroes* verwendete) schicken wir unsere Truppen nun gezielt in Gebäude und taktisch günstige Stellungen, wo sie einen Verteidigungsbonus gegen Distanzangriffe erhalten. In *Dawn of War 2* konnten wir dagegen die komplette Landschaft nach günstigen Positionen absuchen, was zwar für spielerischen Tiefgang sorgte, aber auch mühsam sein konnte. In *Dawn of War 3* sollen die brutalen Gefechte dafür klarer und überschaubarer ausfallen, damit man gezielter Kontereinheiten ins Schlachtgetümmel schicken kann. Rückt der Gegner beispielsweise mit einer schwer bewaffneten Einheit an, können wir ihm unsere Assault Marines auf den Hals hetzen, die ihn dann in einen Nahkampf verwickeln, während die Tactical Marines aus der zweiten Reihe mit ihren schweren Boltern den Rest erledigen.

Fragezeichen Multiplayer
Über den Mehrspielermodus haben die Entwickler noch nicht viel verraten. Von gewaltigen Armeen ist bislang die Rede, die man sich in *Dawn of War 3* über die gesamte Spielzeit aufbauen soll und die sowohl während der Kampagnenmissionen als auch im Multiplayer an Erfahrung gewinnen. Wie genau das alles aussehen wird, ist noch nicht bekannt, die Entwickler versprechen aber ein „neues Online-Erlebnis" mitsamt Koop-Modus, im dem Spieler Bündnisse eingehen können, die sich zu einem späteren Zeitpunkt natürlich brechen lassen. Wir vermuten außerdem, dass der beliebte Last-Stand-Modus aus *Dawn of War 2* in irgendeiner Form seine Rückkehr feiern wird – immerhin hat er so viele Fans, dass Relic ihn sogar als separates Spiel veröffentlichte.

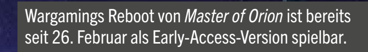
Bereits im Juni wird der nächste große Schwung an Infos zu *Dawn of War 3* folgen – vielleicht können Relic und Sega dann auch schon ein Releasedatum ankündigen. ❑

FELIX MEINT



„Fetzige WH40k-Strategie à la Relic mit Basisbau? Aber so was von gern!"

Ich habe *Dawn of War 2* zwar mit Begeisterung gespielt, doch auf Dauer haben mir die größeren Armeen und vor allem der Basisbau doch ziemlich gefehlt. Wie schön, dass Relic nun zu seinen Wurzeln zurückkehrt! Ich freue mich vor allem auf eine fette Kampagne, die das Beste der beiden Vorgänger unter einen Hut bringt: Stützpunkte basteln, coole Armeen aufstellen und Helden gezielt in die Schlacht schicken, während drumherum das blutige Spektakel tobt – wenn es Relic gelingt, das alles so schön zu vermixen, wird's definitiv gespielt! Etwas skeptisch bin ich allerdings noch bei der Story mit ihren wechselnden Parteien. Ich mag es eigentlich lieber, jede Fraktion nacheinander zu spielen, die Seitenwechsel könnten die Erzählung bremsen – doch solange ich noch nix davon gesehen habe, will ich mal das Beste hoffen. Gleicher Fall beim Multiplayer: Hier bin ich gespannt, ob Relic mehr zu bieten hat als klassische 2-vs-2-Scharmützel.


Wargamings Reboot von *Master of Orion* ist bereits seit 26. Februar als Early-Access-Version spielbar.

Master of Orion

Genre: Rundenstrategie
Entwickler: NGD Studios
Publisher: Wargaming
Termin: 2016

Von: Felix Schütz

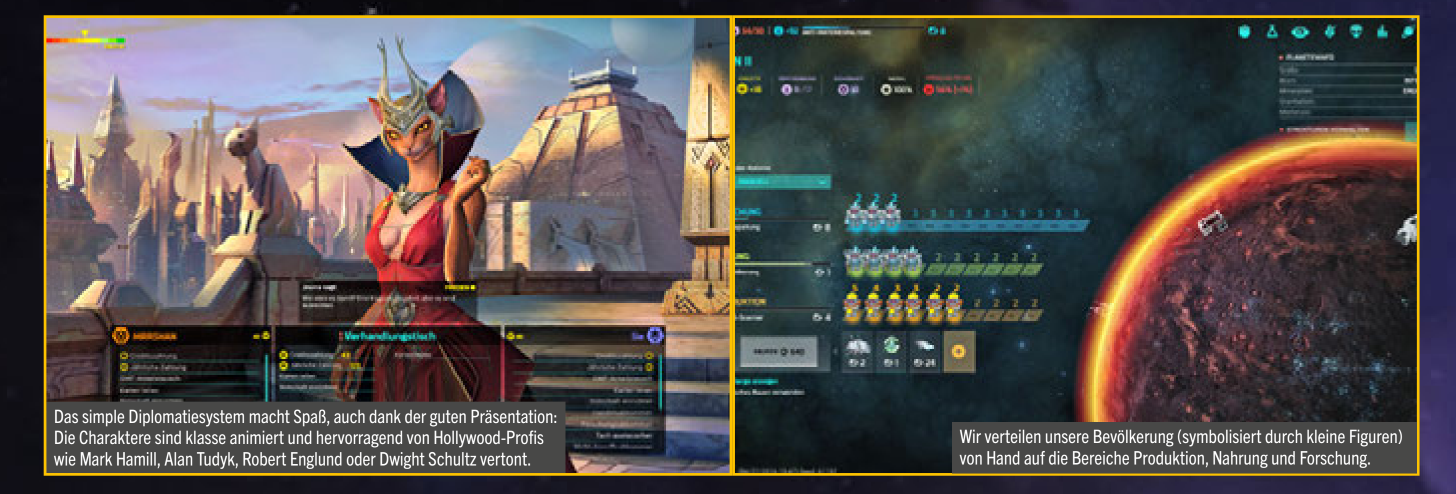
Phase drei und Spaß dabei? Wir haben die neue Early-Access-Version der 4X-Hoffnung intensiv gespielt.

Obwohl sich Weltall-Strategen derzeit wie im siebten *Stellaris*-Himmel fühlen (siehe Seite 72), sollte man doch bitte schön *Master of Orion* nicht vergessen. Das ist immerhin angetreten, um eines der besten 4X-Spiele aller Zeiten – *Master of Orion 2* – zu beerben! Mittlerweile hat das Spiel die dritte und letzte Early-Access-Phase erreicht. Bedeutet: Alle Rassen und geplanten Features sind drin, die Entwickler beschäftigen sich nun mit dem Feintuning. Grund genug für uns, noch mal 50 Stunden in das Spiel zu stecken und zu überprüfen, warum sich *Master of Orion* bis zu seinem endgültigen Release ruhig noch ein bisschen Zeit lassen darf.

Phase 3: Das ist neu

Mit dem letzten großen Update haben die letzten fehlenden Rassen Einzug ins Spiel erhalten: Das Steinvolk der Silocoiden kann Vulkanplaneten effektiv besiedeln, muss aber mit zähem Bevölkerungswachstum klarkommen. Die mysteriösen Darlok haben dafür Defizite beim Assimilieren eroberter Welten, freuen sich aber über starke Boni im frisch hinzugepatchten Spionagesystem.

Das neue Feature ist zwar arg umständlich zu bedienen, bringt aber frischen Wind ins Gameplay: Sobald wir auf einer Welt eine Ausbildungseinrichtung gebaut haben, werden dort automatisch Spione produziert, die wir dann auf sämtliche entdeckte Kolonien anderer Völker entsenden können. Dort müssen sie sich einige Tage lang unters Volk mischen, bis wir ihnen weitere Aufträge erteilen können – so lassen sich dann etwa Credits und Technologien stehlen. Oder wir gehen einen zerstörerischen Weg, hemmen das Wachstum auf dem Planeten oder zetteln gar einen Aufstand an. Der Gegner hat indessen jede Runde die Chance, unseren Spion zu entdecken – logisch, dass


Das simple Diplomatiesystem macht Spaß, auch dank der guten Präsentation: Die Charaktere sind klasse animiert und hervorragend von Hollywood-Profis wie Mark Hamill, Alan Tudyk, Robert Englund oder Dwight Schultz vertont.

Wir verteilen unsere Bevölkerung (symbolisiert durch kleine Figuren) von Hand auf die Bereiche Produktion, Nahrung und Forschung.

PLANETEN-INFO
Diese Welt bietet viel Lebensraum und dank der Ressource Dunkler Quarz hohe Produktionswerte. Allerdings müssen wir das unfruchtbare Klima mit Farmen ausgleichen.

OBJEKT DER BEGIERDE
Verdammt! Der KI-Gegner war schneller und hat sich eine mineralstoffreiche Welt mit erdähnlicher, fruchtbarer Atmosphäre geschnappt.

BEWUSSTE PROVOKATION
Wenn wir mit einer Flotte oder Kolonieschiffen anrücken, wird der KI-Gegner dort misstrauisch und warnt uns, in seinem Bereich zu plündern.

DU KOMMST HIER NICHT REIN
Ein Militäraußenposten versperrt unseren Schiffen den Weg durch dieses Sonnensystem – hier droht sich ein bewaffneter Konflikt an.

wir uns damit keine Freunde machen und sich unsere Beziehung zu dem Volk verschlechtert. Leider liefert das unübersichtliche Spionage-Menü aber keinen Hinweis darauf, wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, von einem Gegenspieler erwischt zu werden. Wir wählen einfach einen Zielplaneten und hoffen das Beste – allzu taktisch ist das System daher nicht.

Neutrale KI-Völker

Ebenfalls neu: Auf der Sternenkarte sind nun kleinere KI-Alienvölker verteilt, von denen grundsätzlich keine Gefahr ausgeht, da sie über keinerlei Raumschiffe verfügen. Allerdings können wir uns mit Geldgeschenken oder Zufallsaufträgen bei ihnen einschmeicheln, beispielsweise indem wir eine bestimmte Technologie für sie erforschen oder in ihrem Heimatsystem siedeln. Als Belohnung schustern sie uns etwa jeden Monat ein paar Forschungspunkte zu. Grundsätzlich eine nette Idee, doch sie hat auch einen Haken: Die Planeten der neutralen Völker sind oft groß und reich an Nahrung und Rohstoffen – das macht sie so verführerisch für unsere KI-Gegner, dass sie die Welten mit Vorliebe gewaltsam erobern. Schlimmer noch: Sie greifen sogar dann an, wenn sich das neutrale Volk schon mit uns verbündet hat. Uns bleibt dann nur noch die Möglichkeit, die Angreifer abzuwehren, was aber meist direkt in einer Kriegserklärung mündet. Hier sollten die Entwickler unbedingt noch eine diplomatische Lösung hinzufügen! Bei der Gelegenheit könnte man auch weitere Zufallsereignisse und eine Gegner-KI einbauen, die unberechenbarer vorgeht – derzeit fällt es noch zu leicht, die Aktionen der Gegner vorauszusagen.

Bewährtes, spaßiges Konzept

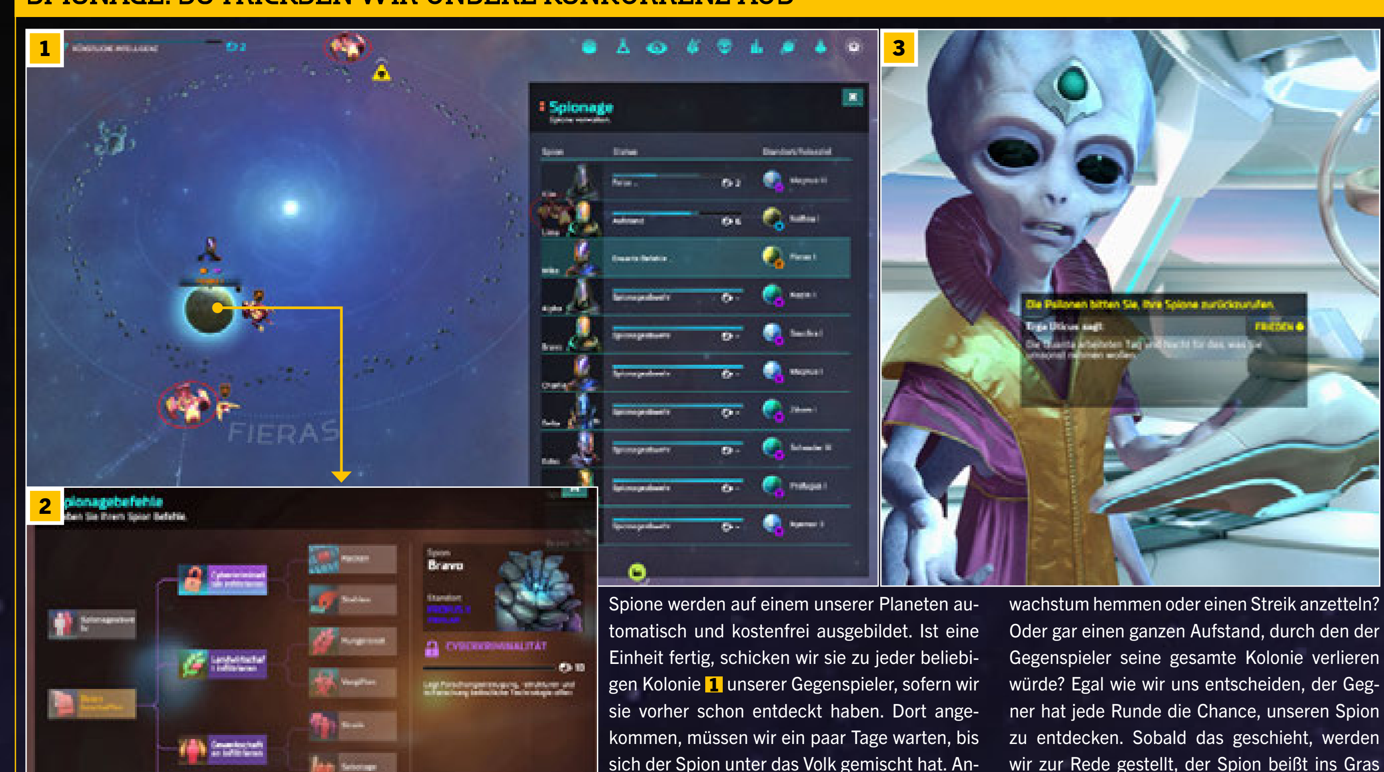
Keine Frage: Trotz solch offensichtlicher Schnitzer ist *Master of Orion* schon jetzt ein gutes Spiel! Alles funktioniert, das Interface ist überwiegend gelungen, die Forschung motiviert und die elf spielbaren Rassen sind schön präsentiert. Kurz gesagt: Es macht Spaß, ein galaktisches Reich aufzubauen! Doch genügt das noch in so einem stark umkämpften Umfeld? Immerhin erinnert das heutige *Master of Orion* stark an *Endless Space*, das wir vor vier Jahren im Test mit einer 77 bewerteten. Doch dafür flutscht eben auch das bewährte Spielprinzip: Zu Beginn jeder Partie schicken wir unsere Erkundungsschiffe in benachbarte Sonnensysteme, die wir – anders als in früheren *Master of Orion*-Teilen – nur über Sternenstraßen erreichen. Dort suchen wir nach geeigneten Planeten, die möglichst gute Nahrungs- und Mineralienvorkommen bieten. Haben wir ein hübsches Fleckchen ausgemacht, schicken wir ein Kolonieschiff, um die Welt unserem Imperium einzuverleiben. Der Plane-

▼ In der Forschungsverwaltung bekommen wir schön übersichtlich die nächstmöglichen Technologien angezeigt. Dazu plappert uns ein Berater mit den immer gleichen Sprüchen voll – zum Glück können wir die im Optionsmenü abschalten.



▲ Auf Wunsch blenden wir uns den kompletten Technologiebaum ein, in dem wir komfortabel mehrere Forschungsaufträge nacheinander erteilen können. Das ist ideal, um schon früh eine bestimmte Taktik zu verfolgen.

SPIONAGE: SO TRICKSEN WIR UNSERE KONKURRENZ AUS



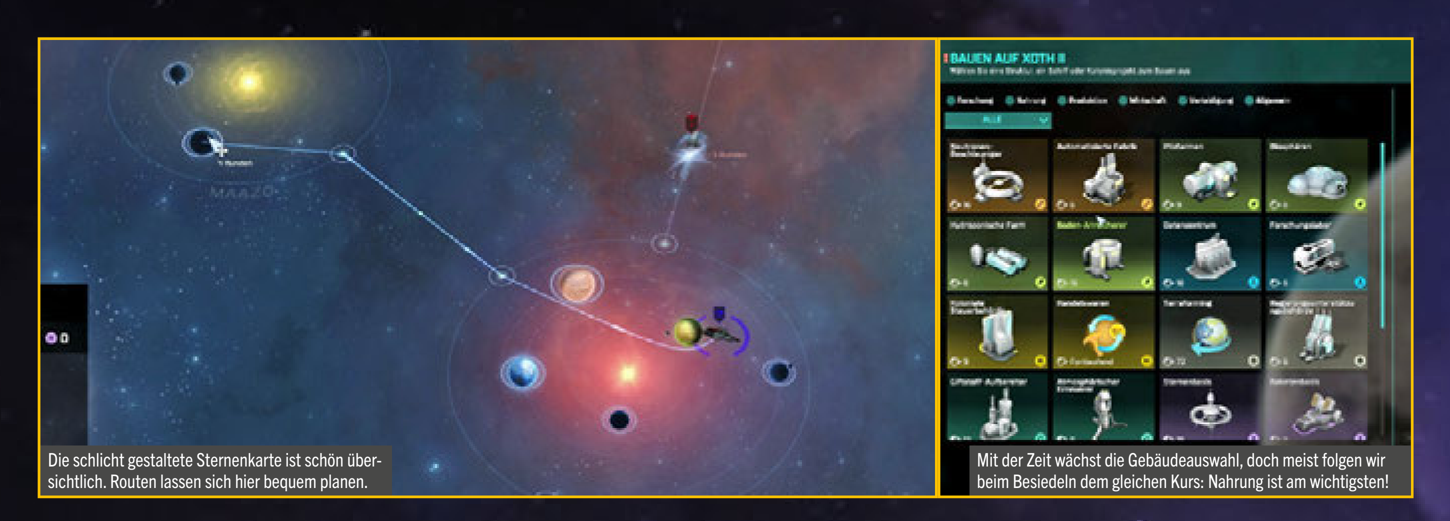
Spione werden auf einem unserer Planeten automatisch und kostenfrei ausgebildet. Ist eine Einheit fertig, schicken wir sie zu jeder beliebigen Kolonie **1** unserer Gegenspieler, sofern wir sie vorher schon entdeckt haben. Dort angekommen, müssen wir ein paar Tage warten, bis sich der Spion unter das Volk gemischt hat. Anschließend bestimmen wir in einem kleinen verzweigten Menü **2** die weitere Vorgehensweise. Soll unser Spion Credits abzwacken oder Technologien stehlen? Soll er das Bevölkerungswachstum hemmen oder einen Streik anzetteln? Oder gar einen ganzen Aufstand, durch den der Gegenspieler seine gesamte Kolonie verlieren würde? Egal wie wir uns entscheiden, der Gegner hat jede Runde die Chance, unseren Spion zu entdecken. Sobald das geschieht, werden wir zur Rede gestellt, der Spion beißt ins Gras und der Auftrag ist gescheitert. Die Beziehung zu dem KI-Gegner **3** verschlechtert sich – leider gibt es hier keine speziellen diplomatischen Möglichkeiten, um die Situation zu retten.

tenausbau folgt dann meistens dem gleichen Schema: Wir müssen zügig Industriegebäude errichten, um weitere Bauzeiten abzukürzen. Noch wichtiger ist es aber, im Eiltempo die Nahrungsmittelproduktion und damit das Bevölkerungswachstum anzukurbeln. Denn in *Master of Orion* ist jeder Planetenbewohner kostbar: Wir können die kleinen Symbol-Männchen per Drag & Drop beliebig auf die Bereiche Nahrung, Industrie oder Forschung verschieben, je nachdem was wir gerade brauchen. So optimieren wir Runde für Runde jeden unserer Planeten: Brauchen wir etwa kurzfristig Geld, um unsere zu groß geratene Flotte zu finanzieren, können wir entweder die Steuern anheben (was unweigerlich zu Streiks führt) oder wir stecken weitere Bewohner in den Industriezweig, wo sie mehr Credits abwerfen, sofern wir die dafür nötigen Gebäude-Booster errichtet haben. Mehr Industrie bedeutet aber wiederum mehr Umweltverschmutzung, die wir regelmäßig beseitigen müssen, bis wir genügend Atmosphärefilter installiert haben. Parallel dazu gilt es natürlich auch die Raumflotte nicht zu vernachlässigen, immerhin werden wir von Piraten angegriffen und spätestens ab der hundertsten Spielrunde müssen wir auch damit rechnen, mit KI-Gegnern aneinanderzugeraten: Kolonisieren wir zu schnell und zu dicht an Grenzen zu anderen Reichen, fühlen sich die virtuellen Gegenspieler bedroht. Darum müssen wir zügig eine Flotte aufstellen, um unsere Randwelten abzusichern, Feinde einzuschüchtern und notfalls eine Invasion abzuwehren.

Forschen, siedeln, siegen

Die dafür nötige Technologie erhalten wir in einem simpel aufgebauten Forschungsmenü, das nur auf den ersten Blick etwas eingeschränkt erscheint. Denn wer hier vorausschauend plant und ganze Forschungswege vorab festlegt, kann sich schon früh spezialisieren und dann seine Stärken gegenüber anderen Völkern ausspielen, die vielleicht nur in die Breite geforscht haben. Wer beispielsweise früh auf Wachstumsbeschleuniger, Terraforming und neue Antriebe hinarbeitet, kann sich schnell wertvolle Kolonien unter den Nagel reißen und seine Planeten verbessern. Allerdings fehlt einem dann womöglich das Wissen, um Angreifer abzuwehren, die bereits Invasionstruppen und Belagerungswaffen erforscht haben.

Über kurz oder lang läuft es praktisch immer darauf hinaus, möglichst viele Welten zu besitzen und diese Runde für Runde zu optimieren – das gerät zwar bei vielen Kolonien recht mühsam und zeitaufwendig,



Die schlicht gestaltete Sternenkarte ist schön übersichtlich. Routen lassen sich hier bequem planen.

Mit der Zeit wächst die Gebäudeauswahl, doch meist folgen wir beim Besiedeln dem gleichen Kurs: Nahrung ist am wichtigsten!







1 Raumschlachten lassen wir entweder von dem Spiel „auswürfeln“ oder wir verfolgen die Kämpfe hautnah aus einer schicken 3D-Ansicht. Falls wir nicht selbst eingreifen und nur die Optik genießen wollen, können wir unsere Einheiten auch automatisch von der KI kontrollieren lassen.

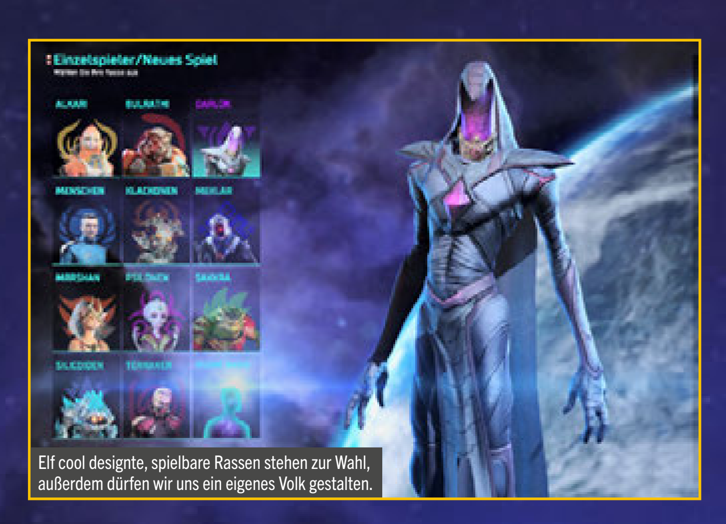
2 Schiffe dürfen wir in einem Editor selbst zusammenbasteln. Durch die vielen erforschbaren Waffen, Schilde und anderen Technologien ergeben sich viele Kombinationsmöglichkeiten. Das kann es allerdings auch mühsam machen, in den Echtzeit-Kämpfen den Überblick zu behalten. Wir haben darum lieber die Automatik genutzt.

3 Zoomen wir weiter heraus, werden die Schiffe durch farbige Symbole ersetzt. So erinnern die freiwilligen Echtzeit-Kämpfe an *Homeworld* oder *Sins of a Solar Empire*, allerdings werden die Schlachten auf einer 2D-Map ausgefochten. Wir erteilen also keine Kommandos auf der Z-Achse.

sorgt dann aber auch für viele Forschungspunkte und hohe Einnahmen. Mit dem wichtigen Geld kürzen wir Bauvorgänge ab, wodurch wir verwundbare, neue Kolonien in Windeseile rausputzen können – anstatt tagelang Fabriken und Farmen zu errichten, kaufen wir sie uns einfach mit einem Klick, sofern wir genug Moneten auf dem Konto haben. Spätestens im letzten Spieldrittel gilt es dann zu entscheiden, welchen Sieg man anstrebt. Beispielsweise kann man still und heimlich eine Reihe spezieller Forschungen erledigen und so einen Wissenschaftssieg erringen. Oder man häuft einfach ein riesiges Vermögen an und kauft sich Aktienpakete, um als Sieger hervorzugehen – ebenfalls ein neues Feature der letzten Early-Access-Phase. Alternativ können wir auch einfach alles und jeden unterjochen, sodass die anderen Völker keine Wahl haben, als uns als ihren Herrscher anzuerkennen. In jedem Fall gilt: Für alle Ziele fehlt es an einem klaren Fortschrittsgefühl, die meiste Zeit über spielen wir darum einfach drauflos und überlegen uns erst spät, wie wir den Sieg erreichen wollen. Anders sieht es natürlich im Mehrspielermodus aus, hier sollte man sich möglichst früh eine Taktik zurechtlegen – allerdings war es in unserer Spielzeit sehr mühsam, genügend Mitspieler zu finden.

Optional: die Echtzeit-Kämpfe

Zumindest in einer Disziplin hebt sich *Master of Orion* deutlich von *Endless Space*, *Ascendancy* und seinen Vorgängern ab: Die Kämpfe werden hier nicht per taktischem Rundenmodus ausgefochten, sondern laufen wie in *Homeworld* oder *Sins of a Solar Empire* in Echtzeit ab. Das sieht gut aus und erlaubt jenen, die sich in das System reinfuchsen, ein hohes Maß an Einfluss. Allerdings hatten wir bislang wenig Interesse an dem Echzeit-Modus: Durch die vielen Technologien, die wir auf Wunsch per Hand in die ganzen Zerstörer, Kreuzer, Titanen und andere Schiffsgattungen einbauen, hat man als Spieler kaum ein Gefühl dafür, welches Schiff mit welcher Ausrüstung sich für welchen Gegnertyp eignet. Echtzeitstrategie braucht jedoch Einheiten mit klar erkennbaren Rollen, Stärken und Schwächen – und genau dieser Überblick fehlt in *Master of Orion*. Zum Glück können wir die Gefechte aber auch klassisch vom Computer simulieren lassen, das geht deutlich schneller und einfacher. Immerhin wollen wir uns doch in erster Linie um das Besiedeln, Forschen und Optimieren unseres Imperiums kümmern – das sind die Stärken, die *Master of Orion* von seinen großen Vorbildern geerbt hat. Und sie sind es auch, die derzeit den größten Spaß machen. ❏



Elf cool designte, spielbare Rassen stehen zur Wahl, außerdem dürfen wir uns ein eigenes Volk gestalten.

FELIX MEINT



„Schon jetzt spitze für 4X-Einsteiger, für Profis aber (noch) nicht genug Tiefgang.“

Wer sich vor Feature-Monstern wie *Stellaris* fürchtet und sich nicht ewig einarbeiten, sondern schnell Erfolge und Spaß haben möchte, der dürfte schon jetzt viel Freude an *Master of Orion* haben! Die schön präsentierten Völker, das meist gute Interface, die vielen Bau- und Forschungsoptionen – das alles hat mich so motiviert, dass ich schon gute 100 Stunden in dem Spiel versenkt habe. Beinharte Profis dürften aber sicher etwas mehr Tiefgang, abwechslungsreichere Zufallsereignisse und spannendere Siegesbedingungen vermissen. Ich wünsche mir außerdem noch mehr Profil und spielerische Eigenheiten für die Völker – bislang unterscheiden sie sich im Grunde nur in ein paar Zahlenwerten und ihrem Auftreten. Auch das Spionage-System und die KI könnten noch Feintuning gebrauchen – ich hoffe darum, dass Wargaming den Entwicklern die nötige Zeit lässt, um aus *Master of Orion* nicht nur ein gutes, sondern ein großartiges Spiel zu machen.


YouTube

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

SID MEIER'S CIVILIZATION 6

Gandhi macht schon mal die Atomwaffen scharf



Die Umgebung soll in *Civ 6* eine noch wichtigere Rolle spielen als in den bisherigen Serien-Ablegern.

Städte nehmen nicht mehr nur ein Feld ein, sondern expandieren mittels Stadtdistrikten. Unten im Bild ist etwa ein Wissenschaftsbezirk, links ein Religionsstadtteil.

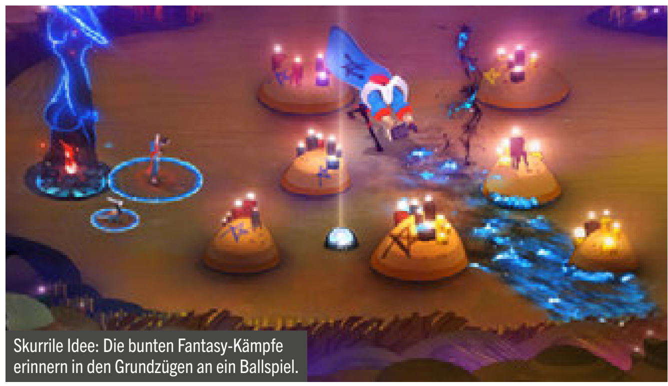
Rundenstrategie-Fans sollten besser sofort anfangen, möglichst viele Urlaubstage anzusparen, denn schon ab dem 21. Oktober wird die Nacht erneut zum Tag und es heißt wieder: „Nur noch eine Runde!" Dann nämlich erscheint bereits der nächste Teil der erfolgreichen *Civilization*-Reihe! Anders als der direkte Vorgänger wird *Civilization 6* die Spielmechaniken nicht wieder komplett umkrempeln, sondern die Entwickler haben es sich zum Ziel gesetzt, beim Vorgänger anzusetzen und dessen Schwächen auszubügeln. Trotz der vielfältigen Möglichkeiten, das eigene Reich in *Civ 5* zum Sieg zu führen, ließen die meisten Langzeitspieler einen Großteil der Optionen links liegen – weil bestimmte Taktiken einfach mehr Erfolg versprechen als andere. Um dem entgegenzuwirken, soll die Landschaft in *Civ 6* nun eine wichtigere Rolle spielen und dem Spieler mehr Interaktion abverlangen. So werden Städte künftig nicht mehr ein einziges Feld auf der Karte einnehmen, sondern die darin errichteten Stadtverbesserungen und Weltwunder erfordern Bauplatz direkt auf der Karte im Einflussradius der Stadt (der übrigens immer noch bei drei Stadtringen liegt). Dazu werden zunächst Bezirke gegründet, in denen anschließend die dazugehörigen Gebäude errichtet werden. Wenn man also beispielsweise eine Bibliothek in Auftrag geben möchte, bedarf es zuvor eines Wissenschaftsbezirks. Der Clou daran: Die insgesamt zwölf verschiedenen Bezirke erhalten Boni abhängig von dem Geländetyp, auf dem sie errichtet werden, sowie den dort verfügbaren Rohstoffen. Produktionsbezirke sind wenig überraschend auf Hügeln oder neben natürlichen Metall-Vorkommen effektiver, während Handelsbezirke am Meer oder an Flüssen florieren.

Eine weitere zentrale Änderung wurde am Forschungssystem vorgenommen. Der Technologiebaum kehrt wie gewohnt auch in *Civ 6* zurück, jedoch soll die Forschung nun aktiver werden. Mit bestimmten Aktionen, quasi kleinen Quests, können im kommenden Strategiespiel Boosts für Forschungen verdient werden. In einem Telefonat erklärte uns Ed Beach, seines Zeichens Lead Designer von *Civ 6* (und davor der Lead Designer der beiden *Civ 5*-Add-ons *Gods & Kings* und *Brave New World*): „In bisherigen *Civilization*-Spielen konnte jedes Volk alle Technologien unabhängig von der Umgebung gleich schnell erforschen. Eine maritime Zivilisation konnte etwa die Kunst des Segelns ebenso schnell meistern wie ein kontinentales Reich, ganz ohne Zugang zum Meer. Das ist unlogisch." Außerdem versprechen die Entwickler Verbesserungen am Diplomatiesystem, stärkere Unterschiede zwischen den verschiedenen Zivilisationen, kooperative Mehrspielermissionen zusätzlich zu den üblichen Modi sowie vielversprechende Verbesserungen am Kampfsystem. So wird es in *Civ 6* zum Beispiel möglich sein, eine Kampfeinheit und eine der neuen Unterstützungseinheiten (dazu zählen zum Beispiel Katapulte oder Rammböcke) zu einem Verband zu kombinieren, um somit zwei Einheiten gleichzeitig auf einem Feld zu stationieren. Wie sich all das spielt, erfahrt ihr nächste Ausgabe im Rahmen unserer Berichterstattung zur E3. ❑

Info: www.civilization.com

PYRE

Verrücktes vom Bastion-Team


Skurrile Idee: Die bunten Fantasy-Kämpfe erinnern in den Grundzügen an ein Ballspiel.

Supergiant Games (*Bastion*, *Transistor*) bleibt sich treu und schlägt auch für sein drittes Spiel *Pyre* ungewohnte Wege ein. Das dialoglastige Abenteuer setzt auf einen detailverliebten Comic-Stil und rückt drei Charaktere – einen jungen Mann, eine gehörnte Frau und einen sprechenden Hund – in den Mittelpunkt. Wir übernehmen die Rolle einer vierten Figur, die sich gemeinsam mit dem Trio durch eine trostlose Einöde schlägt. Kämpfe erinnern – so skurril es klingen mag – an eine Art Basketball: Wir müssen mit einer der drei Figuren eine magische Kugel aufheben und sie in eine Flammensäule der feindlichen Seite befördern, während die Gegenspieler versuchen, uns aufzuhalten. Irre! *Pyre* erscheint im nächsten Jahr. ❑

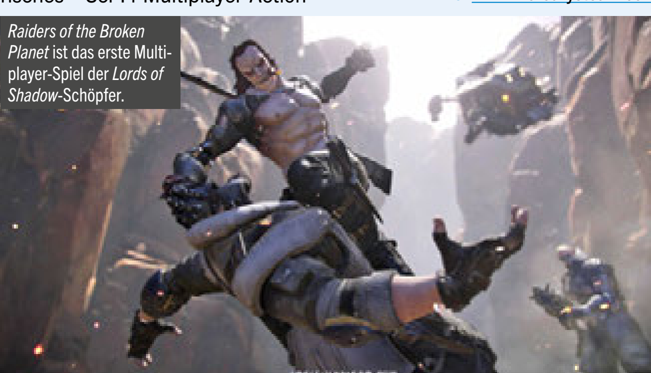
Info: http://www.supergiantgames.com

RAIDERS OF THE BROKEN PLANET

Schluss mit Castlevania!

Mit *Lords of Shadow* (2010) hatte das spanische Team Mercury Steam erfolgreich die *Castlevania*-Reihe wiederbelebt, anschließend aber zwei nur durchwachsene Nachfolger entwickelt. Darum wird's Zeit für einen Tapetenwechsel: Mercury Steam hat sein neues Projekt *Raiders of the Broken Planet* angekündigt, ein asymmetrisches Sci-Fi-Multiplayer-Action-spiel. Auf einem fernen Planeten streiten sich allerlei Weltallgauner um die seltene Substanz Aleph. Die Geschichte wird auch per Einzelspielerkampagne erzählt, die allerdings in Episodenform erscheinen und laut Mercury Steam zu einem angemessenen, günstigen Preis pro Folge erscheinen soll. Beta-Anmeldungen sind bereits möglich. ❑

Info: www.mercurysteam.com


Raiders of the Broken Planet ist das erste Multiplayer-Spiel der *Lords of Shadow*-Schöpfer.

ER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

STAR WARS: BATTLEFRONT 2

EA hat in einer Mitteilung an Investoren bekannt gegeben, dass im nächsten Jahr ein Nachfolger zu dem Mehrspieler-Shooter erscheinen soll, der Inhalte aus den neuen Filmen bieten soll. Ob es sich dabei um einen zweiten Teil oder ein Add-on handelt, ist noch unklar.

Info: www.starwars.ea.com

RESPAWN TRIFFT STAR WARS

Neben Bioware, Dice, Visceral und anderen Studios arbeitet nun auch Respawn Entertainment (*Titanfall*) an einem *Star Wars*-Titel. Die Entwicklung des Third-Person-Action-Adventures wird von Stig Asmussen (Game Director von *God of War 3*) geleitet.

Info: www.starwars.ea.com

NEUE LARA CROFT GEFUNDEN

Die Oscar-Preisträgerin Alicia Vikander (*Ex Machina*, *The Danish Girl*) wird für die nächste *Tomb Raider*-Verfilmung die Hauptrolle übernehmen und damit Angelina Jolie beerben. Der Reboot soll angeblich düster ausfallen und von einer jungen Lara Croft handeln.

Info: www.pcgames.de/Filme

MASS EFFECT: ANDROMEDA

EA und Bioware haben bestätigt, dass das heiß ersehnte Action-RPG erst 2017 erscheinen wird. Immerhin: Auf seiner Hausmesse EA Play (12. bis 14. Juni) wird der Hersteller neue Infos und voraussichtlich erste Spielszenen aus dem neuen *Mass Effect* präsentieren.

Info: http://www.masseffect.com

NEUES GHOSTBUSTERS-SPIEL

Zum US-Kinostart des umstrittenen *Ghostbusters*-Reboot veröffentlicht Activision am 12. Juli ein passendes Spiel. Das bunte Action-RPG ist zeitlich nach dem Kinostreifen angesiedelt, wird aus der Draufsicht gespielt und bietet vier spielbare Heldinnen plus Koop-Modus.

Info: https://blog.activision.com

DISNEY

Ende aus, Micky Maus


Der Rückzug aus dem Videospielgeschäft bedeutet das Ende für *Disney Infinity*.

Disney-Vorstand Jimmy Pitaro gab am 10. Mai schweren Herzens bekannt, dass man sich vollständig aus der Entwicklung von Computer- und Videospielen zurückziehen wird. Der US-amerikanische Konzern will sich fortan ausschließlich auf die Vergabe von Lizenzen an andere Unternehmen beschränken. Das wohl prominenteste Opfer dieser Geschäftsentscheidung ist das Sammelfigurenspiel *Disney Infinity*. Zwar werden noch die bereits angekündigten Charakter-Sets zu den Filmen *Alice im Wunderland: Hinter den Spiegeln* und *Findet Dorie* erscheinen, danach ist aber Schluss. Aller Voraussicht nach werden die 300 Angestellten des für die Entwicklung zuständigen Studios Avalanche Software ihre Jobs verlieren.

Info: www.disneyinteractive.com

I AM SETSUNA

Frisches Altes aus Fernost

Der japanische Publisher Square Enix hat vor zwei Jahren ein neues Entwicklerstudio namens Tokyo RPG Factory gegründet. Nun soll mit *I Am Setsuna* sein erstes Spiel bereits am 19. Juli erscheinen. Darin erleben wir das Abenteuer der titelgebenden Heldin Setsuna, die ein großes persönliches Opfer bringen muss, um die Menschen ihrer Heimat zu retten. Wie die etwas klischeehafte Handlung es schon andeutet, wird *I Am Setsuna* ein typisches J-RPG der alten Schule werden. So orientiert man sich zum Beispiel beim Kampfsystem am Genre-Klassiker *Chrono Trigger* und will auch viele weitere „aus der goldenen Zeit der J-RPGs" inspirierte Spielelemente bieten. ❑

Info: http://iamsetsuna.com/us/



Die Heldin Setsuna muss ein großes Opfer bringen, um die Menschen ihrer Heimat retten.

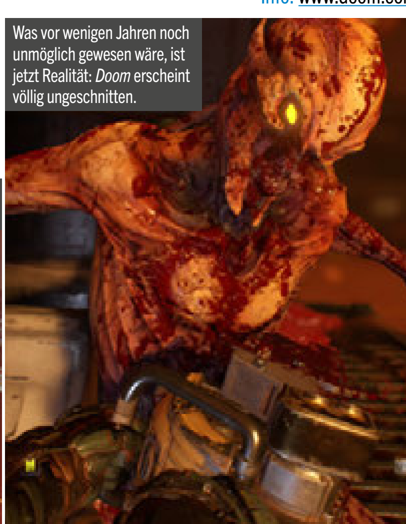
DOOM

Last-Minute-Eindrücke aus der Kampagne

Da Bethesda unseren Review-Plänen zu *Doom* einen Strich durch die Rechnung gemacht hat (siehe Editorial), können wir an dieser Stelle stattdessen nur unsere Eindrücke aus bisher knapp zwei Stunden *Doom*-Kampagne zum Besten geben. Wie gut oder schlecht sich der Höllen-Shooter schlussendlich schlägt, lässt sich ergo noch nicht abschätzen. Schon jetzt fällt uns aber auf, dass es sich bei dem Quasi-Serienreboot um eine sehr spaßige, aber auch inkonsequente Mischung aus Old-school-Tugenden und modernen Shooter-Elementen handelt: Wie anno dazumal rennen wir quasi ohne Atempause durch die ziemlich linearen Levels, Denken ist hierbei ausdrücklich unerwünscht; zwischen Massen an heranstürmenden Dämonen erfordert die Suche nach Schlüsselkarten, die wir zum Weiterkommen benötigen, die größte Hirnleistung. Ob mit Wumme, Kettensäge oder Nahkampf-Kills – das Metzeln macht ordentlich Laune. Dem gegenüber stehen Neuerungen wie Waffen-Mods, Rüstungungsupgrades, Nebenherausforderungen und ein (optionaler) Ziel-Kompass. Diesewirken angesichts des Action-Spektakels beinahe wie Fremdkörper. Ob und wie sie das Spielerlebnis bereichern klären wir in der nächsten Ausgabe und auf pcgames.de! ❑

Info: www.doom.com


Die Kampagne von *Doom* ist in etwa gleich subtil wie Donald Trumps Wahlkampf – Hirn aus und losgeballert!


Was vor wenigen Jahren noch unmöglich gewesen wäre, ist jetzt Realität: *Doom* erscheint völlig ungeschnitten.

TURRICAN 2

Jubiläums-Kickstarter


Zwei Jubilare: *Turrican 2* feiert im Jahr 2016 sein 25-jähriges Jubiläum, Chris Hülsbeck (rechts) ist gar schon 30 Jahre Teil der Gamesbranche.

Soundmagier Chris Hülsbeck startete am 10. Mai seine bislang dritte Kickstarter-Kampagne. Das Ziel: in nur 18 Tagen ein Finanzierungsziel von 75.000 Dollar zu erreichen, um damit ein streng limitiertes Collector's Edition Box Set der *Turrican 2*-Soundtracks – eingespielt von einem Orchester – zu produzieren. Der Termin kommt nicht von ungefähr: In diesem Jahr feiert das kultige *Turrican 2* 25-jähriges Jubiläum. Und auch für den Musiker ist das Jahr 2016 etwas Besonderes, denn er ist nun seit 30 Jahren in der Videospielbranche tätig. Wenn nicht etwas Unvorhergesehenes passiert, dann sollte es mit der Finanzierung von *Turrican 2 – The Orchestral Album* keine Probleme geben. In nur zwei Tagen spendeten mehr als 650 Backer bereits über 45.000 Dollar (mehr als 60 Prozent des Finanzierungsziels). ❑

Info: www.timedate3025.com

E-SPORTS-VERANSTALTUNG

Die ESL One in Frankfurt: Das muss man erlebt haben!

Am 18. und 19. Juni duellieren sich in der Commerzbank-Arena in Frankfurt die besten *Dota 2*-Spieler der Welt und streiten um ein Preisgeld in Höhe von 250.000 Dollar. Während des ESL-One-Events findet auch ein Cosplay-Wettbewerb statt. Dort wird man wie gewohnt auf wirklich talentierte Verwandlungskünstler in der Arena treffen, die sich als *Dota 2*-Helden verkleidet haben. Wer selbst mitmachen möchte, kann sich unter http://de.esl-one.com/dota2/frankfurt-2016/registration/ anmelden. Falls ihr Lust bekommen habt, die ESL One live zu erleben, haben wir für euch an dieser Stelle alle relevanten Infos! ❑

Info: http://de.esl-one.com


Für den Cosplay-Wettbewerb geben sich die Verkleidungskünstler richtig viel Mühe.

ALLE INFOS AUF EINEN BLICK: TICKETS, PREISE, ANFAHRT ETC.

Die ESL One in Frankfurt findet am 18. und 19. Juni 2016 statt. Die Tore der Commerzbank-Arena öffnen sich vormittags. Falls man auch die letzten *Dota 2*-Duelle sehen möchte, sollte man viel Zeit mitnehmen, die Veranstaltung kann bis spät in die Nacht gehen. Hier findet ihr alle wichtigen Infos, falls ihr zur ESL One in Frankfurt fahren wollt.

Tickets

Karten sind auf www.ticketmaster.de in vier Kategorien erhältlich:

Ränge-Ticket für € 29:
- Freie Sitzplatzwahl an beiden Tagen in den Rängen

Innenraum-Ticket für € 39:
- Freie Sitzplatzauswahl an beiden Tagen im Innenraum der Commerzbank-Arena

Premium-Ticket für € 249:
- Premium-Sitzplätze direkt vor Hauptbühne und Leinwand an beiden Tagen
- Kostenloses Essen und Getränke
- Exklusive Autogrammstunden
- Exklusiver Goodie-Bag

Aegis Experience für € 2.999
- Private VIP-Lounge für 5 Personen an beiden Tagen
- Reserviertes Sofa direkt vor der Bühne
- Kostenloses Essen und Getränke in Restaurant-Qualität
- Exklusiver Goodie-Bag
- Prioritätszugang zum Stadion und zu allen Autogrammstunden
- Eine geführte Tour hinter die Kulissen des Events

Anreise

Die ESL One Frankfurt findet in diesem Jahr in der Commerzbank-Arena (Mörfelder Landstraße 362, 60528 Frankfurt am Main) statt. Vor Ort gibt es zwar auch einige Parkplätze, empfehlenswert ist aber grundsätzlich die Anreise mit der S-Bahn oder der Tram 21 vom Frankfurter Hauptbahnhof.

Übernachtung

In Frankfurt findet man diverse, auch kostengünstige Übernachtungsmöglichkeiten in Hotels und Jugendherbergen. Doch wer mit anderen Fans den Abend ausklingen lassen und obendrein bequem zum Veranstaltungsort kommen möchte, für den empfiehlt sich eine Übernachtung Motel One Frankfurt Messe. Zum Preis von 69 Euro pro Nacht soll es zusätzlich einen Shuttle-Bus-Service zur Commerzbank-Arena geben und ein exklusives Welcome-Package. Wenn das mal kein Service ist! Weitere Infos unter http://esl-one.com/dota2/frankfurt-2016/festival/fanhotel/.

SPIELE UND TERMINE

Die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Neuankündigung ▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	VORSCHAU IN AUSGABE
	Abzû	Adventure	505 Games	2016	08/15
NEU	Aer	Action-Adventure	Daedalic	4. Quartal 2016	-
	Aragami	Action	Lince Works	4. Quartal 2016	-
	Ark: Survival Evolved	Survival-Action	Studio Wildcard	Juni 2016	-
	Armored Warfare	Mehrspieler-Action	Obsidian Entertainment	2016	04/15
	Ashen	Action-Rollenspiel	Microsoft	2016	04/16
	Batman	Adventure	Telltale Games	2016	-
	Battle Tech	Rundentaktik	Harebrained Schemes	1. Quartal 2017	-
	Battlecry	Mehrspieler-Action	Bethesda	Nicht bekannt	-
Seite 12	Battlefield 1	Ego-Shooter	Electronic Arts	21. Oktober 2016	06/16
	Below	Action-Adventure	Capybara Games	3. Quartal 2016	08/14
Seite 30	Blitzkrieg 3	Echtzeitstrategie	Nival Interactive	2. Quartal 2016	06/16
	Call of Cthulhu	Rollenspiel	Focus Home Interactive	2017	-
Seite 18	Call of Duty: Infinite Warfare	Ego-Shooter	Activision	4. November 2016	06/16
Seite 22	Champions of Anteria	Action-Rollenspiel	Ubisoft	30. August 2016	06/16
NEU	Civilization 6	Rundenstrategie	2K Games	21. Oktober 2016	-
	Conan Exiles	Survival-Action	Funcom	2017	-
	Cossacks 3	Echtzeitstrategie	GSC Game World	2016	-
	Cuphead	Jump & Run	Studio MDHR	2016	08/15, 04/16
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	Nicht bekannt	01/16
	DayZ	Survival-Action	Bohemia Interactive	2016	02/14
▶	Dangerous Golf	Sport	Three Fields Entertainment	3. Juni 2016	-
	Dead Island 2	Action	Deep Silver	2016	09/14
	Deus Ex: Mankind Divided	Action-Rollenspiel	Square Enix	23. August 2016	06/15, 11/15, 01/16
	Die Gilde 3	Wirtschaftssimulation	Nordic Games	2016	09/15
	Die Zwerge	Rollenspiel	Eurovideo	2. Quartal 2016	09/15, 05/16
Seite 26	Dishonored 2: Das Vermächtnis der Maske	Action	Bethesda	11. November 2016	08/15, 06/16
	Divinity: Original Sin 2	Rollenspiel	Larian Studios	4. Quartal 2016	10/15
	Dreadnought	Action	Grey Box	2016	07/14, 04/15, 06/15
	Dropzone	Echtzeitstrategie	Gameforge	2016	05/16
	Eitr	Action-Rollenspiel	Devolver Digital	2016	08/15
	Elex	Rollenspiel	Nordic Games	1. Quartal 2017	09/15, 01/16
	Endless Space 2	Rundenstrategie	Amplitude Studios	2016	09/15
	Everspace	Weltraum-Action	Rockfish Games	4. Quartal 2016	09/15
	Final Fantasy 15	Rollenspiel	Square Enix	Nicht bekannt	05/16
	For Honor	Action	Ubisoft	Nicht bekannt	08/15
	Fortnite	Action	Epic Games	2016	10/12, 10/14
	Forza Motorsport 6: Apex	Rennspiel	Microsoft	2. Quartal 2016	04/16
	Full Throttle Remastered	Adventure	Double Fine	2016	-
	Game of Thrones: Season 2	Adventure	Telltale Games	Nicht bekannt	-
	Gears of War 4	Action	Microsoft	Nicht bekannt	04/16
	Ghost Recon: Wildlands	Action	Ubisoft	Nicht bekannt	08/15
	Gigantic	Mehrspieler-Action	Perfect World Entertainment	2016	09/15, 04/16
	Halo Wars 2	Echtzeitstrategie	Microsoft	4. Quartal 2016	04/16
	Hand of Fate 2	Action-Rollenspiel	Defiant Development	1. Quartal 2017	-
	Headlander	Action	Double Fine	2016	-
	Hearts of Iron 4	Echtzeitstrategie	Paradox Interactive	6. Juni 2016	-
	Hellblade	Action	Ninja Theory	2016	08/15
	Hob	Adventure	Runic Games	2016	-
	Insurgency: Sandstorm	Ego-Shooter	Focus Home Interactive	2017	-
	Kingdom Come: Deliverance	Rollenspiel	Warhorse Studios	3. Quartal 2016	02/14, 05/14, 03/16
	Lawbreakers	Ego-Shooter	Nexon	2016	-
	Lego Worlds	Sandbox-Aufbauspiel	Warner Bros. Interactive	2. Quartal 2016	-

AER



Wunderschöne Flugeinlagen in der Rolle eines Vogels wechseln sich bei diesem Erkundungsspiel mit Abstechern in Tempel voller Puzzles ab. Eine Story gibt es aber wohl nur in Ansätzen.

ELEX



Nur über Umwege gelangten neue Bilder und Videomaterial von Piranha Bytes' Sci-Fi-Rollenspiel an die Öffentlichkeit. Das Gesehene wirkt aber noch sehr unfertig. Mehr dazu auf PCGames.de!



MIGHTY NO. 9

Das Sorgenkind im Jump&Run-Genre hat wieder einen neuen Release-Termin – und diesmal wollen ihn *Mega Man*-Schöpfer Keji Inafune und sein Team auch wirklich einhalten, ganz großes Ehrenwort.



NORTHGARD

Das kleine Indie-Projekt schickt euch à la *Cultures* an der Spitze einer Gruppe von Wikingern in den Kampf gegen nordische Monster. Nebenbei müsst ihr euer Dorf aufbauen und Waren einlagern.

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	VORSCHAU IN AUSGABE
Seite 28	Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	28. Juni 2016	06/16
	Mafia 3	Action	2K Games	7. Oktober 2016	09/15, 05/16
	Masquerada: Songs and Shadows	Rollenspiel	Witching Hour Studios	3. Quartal 2016	-
	Mass Effect: Andromeda	Rollenspiel	Electronic Arts	1. Quartal 2017	01/16
Seite 42	Master of Orion	Rundenstrategie	Wargaming	3. Quartal 2016	08/15, 09/15, 01/16, 03/16, 06/16
	Mighty No. 9	Jump & Run	Deep Silver	24. Juni 2016	-
	Mirage: Arcane Warfare	Mehrspieler-Shooter	Torn Banner Studios	2016	-
	Mirror's Edge: Catalyst	Action-Adventure	Electronic Arts	9. Juni 2016	08/15, 09/15, 01/16, 05/16
	Moto Racer 4	Rennspiel	Microids	13. Oktober 2016	-
	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Paradox Interactive	2016	-
	No Man's Sky	Weltraum-Action	Hello Games	22. Juni 2016	08/15, 01/16, 04/16
NEU	Northgard	Echtzeitstrategie	Shiro Games	Nicht bekannt	-
	Outlast 2	Horror-Adventure	Red Barrels	4. Quartal 2016	-
	Paladins: Champions of the Realms	Mehrspieler-Shooter	Hi-Rez Studios	2016	-
	Paragon	MOBA	Epic Games	7. Juni 2016	03/16
	Planet Coaster	Wirtschaftssimulation	Frontier Developments	4. Quartal 2016	05/16
NEU	Project Nova	Mehrspieler-Shooter	CCP Games	Nicht bekannt	-
	Psychonauts 2	Action-Adventure	Double Fine	2018	-
NEU	Pyre	Rollenspiel	Supergiant Games	2017	
	Recore	Action-Adventure	Microsoft	2016	04/16
	Rising Storm 2: Vietnam	Mehrspieler-Shooter	Tripwire Interactive	Nicht bekannt	-
	Rollercoaster Tycoon World	Wirtschaftssimulation	Bandai Namco	2. Quartal 2016	09/14, 05/16
	Sea of Thieves	Mehrspieler-Action	Rare	2016	04/16
	Shadow Warrior 2	Ego-Shooter	Devolver Digital	2016	-
	Sherlock Holmes: The Devil's Daughter	Adventure	Big Ben Interactive	10. Juni 2016	-
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	2016	05/13
	Silence: The Whispered World 2	Adventure	Daedalic Entertainment	Oktober 2016	10/14, 09/15
	Sniper: Ghost Warrior 3	Ego-Shooter	City Interactive	2016	08/15, 09/15
	Sniper Elite 4	Action	Rebellion	2016	-
	Song of the Deep	Action	Gamestop	12. Juli 2016	-
	South Park: The Fractured but Whole	Rollenspiel	Ubisoft	2016	08/15
	Space Hulk: Deathwing	Ego-Shooter	Focus Home Interactive	2016	-
	Spellforce 3	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Nordic Games	4. Quartal 2016	09/14
	Squadron 42	Weltraum-Action	Roberts Space Industries	2016	-
	Star Citizen	Weltraum-Action	Roberts Space Industries	2017	11/12, 10/13, 02/14, 09/15, 11/15, 01/16
	Steamworld Heist	Rundentaktik	Image & Form	2016	03/15
	Strafe	Ego-Shooter	Pixel Titans	1. Quartal 2017	-
	Styx: Shards of Darkness	Action	Focus Home Interactive	2016	-
	Syberia 3	Adventure	Microids	4. Quartal 2016	09/15
	System Shock 3	Action-Rollenspiel	Night Dive Studios	Nicht bekannt	-
	The Bard's Tale 4	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Oktober 2017	-
	The Long Journey Home	Strategie	Daedalic Entertainment	3. Quartal 2016	09/15, 01/16
	The Mandate	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Eurovideo	2016	03/15
	The Soulkeeper	Action-Rollenspiel	Helm Systems	2. Halbjahr 2016	05/15
	The Surge	Action-Rollenspiel	Focus Home Interactive	2017	-
	The Technomancer	Rollenspiel	Focus Home Interactive	21. Juni 2016	-
	The Walking Dead: Season 3	Adventure	Telltale Games	2016	-
Seite 32	The Witcher 3: Blood and Wine	Rollenspiel	CD Projekt	31. Mai 2016	06/16
	Thimbleweed Park	Adventure	Ron Gilbert und Gary Winnick	Juni 2016	-
	Titanfall 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal 2016	-
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	Inxile Entertainment	2016	05/13, 03/16
	Two Worlds 3	Rollenspiel	Topware Interactive	Nicht bekannt	-
	Tyranny	Rollenspiel	Paradox Interactive	2016	-
	Umbrella Corps	Mehrspieler-Action	Capcom	21. Juni 2016	-
	Unreal Tournament	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Nicht bekannt	-
	Vampyr	Action-Rollenspiel	Focus Home Interactive	2017	
Seite 40	Warhammer 40.000: Dawn of War 3	Echtzeitstrategie	Sega	Nicht bekannt	06/16
	Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr	Action-Rollenspiel	Neocore Games	2016	09/15
	World of Warcraft: Legion	Online-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	30. August 2016	09/15, 12/15, 01/16
	Wreckfest	Rennspiel	Bugbear Entertainment	2016	-
	Xenonauts 2	Rundentaktik	Goldhawk Interactive	2017	-

Bretonia (links) ist vorerst nur in Einzelgefechten und dem Mehrspielermodus verfügbar.

Total War: Warhammer

Genre: Strategie
Entwickler: Creative Assembly
Publisher: Sega
Erscheinungsdatum: 24.05.2016
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 12 Jahren

Von: Peter Bathge

Weniger ist manchmal mehr, besonders nach so einem überfrachteten Spiel wie *Rome 2*.





Auf Kuschelkurs mit den Fans: Nach viel Schelte für das überambitionierte *Rome 2* hat Entwickler Creative Assembly zuletzt alles getan, um das verlorene Vertrauen der *Total War*-Community zurückzugewinnen und sich mit den aufgebrachten Spielern zu versöhnen.

Mit der Fantasy-Adaption des Tabletop-Spiels *Warhammer* haben sich die Briten nicht nur eines Wunschszenarios vieler Serien-Anhänger angenommen, nein, die Strategie-Experten bemühten sich vorab auch extra darum, anstatt gestellter Szenen unverfälschte Ingame-Aufnahmen von Schlachten und der Kampagnenkarte zu zeigen. Ja selbst bei der oft kritisierten DLC-Politik der Reihe haben Creative Assembly und Publisher Sega im letzten Moment noch zurückgerudert. Der Vorbesteller-DLC, der Spieler die im *Warhammer*-Universum so wichtigen Chaoskrieger kontrollieren lässt, ist in der ersten Woche nach Release gratis für alle Käufer verfügbar. Kostenlose Inhalts-Updates sollen bis Ende des Jahres folgen, darunter auch eine neue wählbare Fraktion im Kampagnenmodus, vermutlich das von französischen Rittern inspirierte Bretonia. Und schließlich will Creative Assembly verärgerte PC-Spieler durch die sofortige Bereitstellung umfangreicher Editoren für die Erstellung von Mods besänftigen.

Beste Vorzeichen also für ein *Total War* nach Maß. Im Test zeigt sich, dass Creative Assembly parallel zur positiven Außendarstellung auch an den inneren Werten seiner Erfolgsserie gearbeitet hat. Doch die beachtlichen Verbesserugen bei Technik, Fraktionsvielfalt und Gegner-KI erkauft sich das Studio durch anderswo gemachte Abstriche.

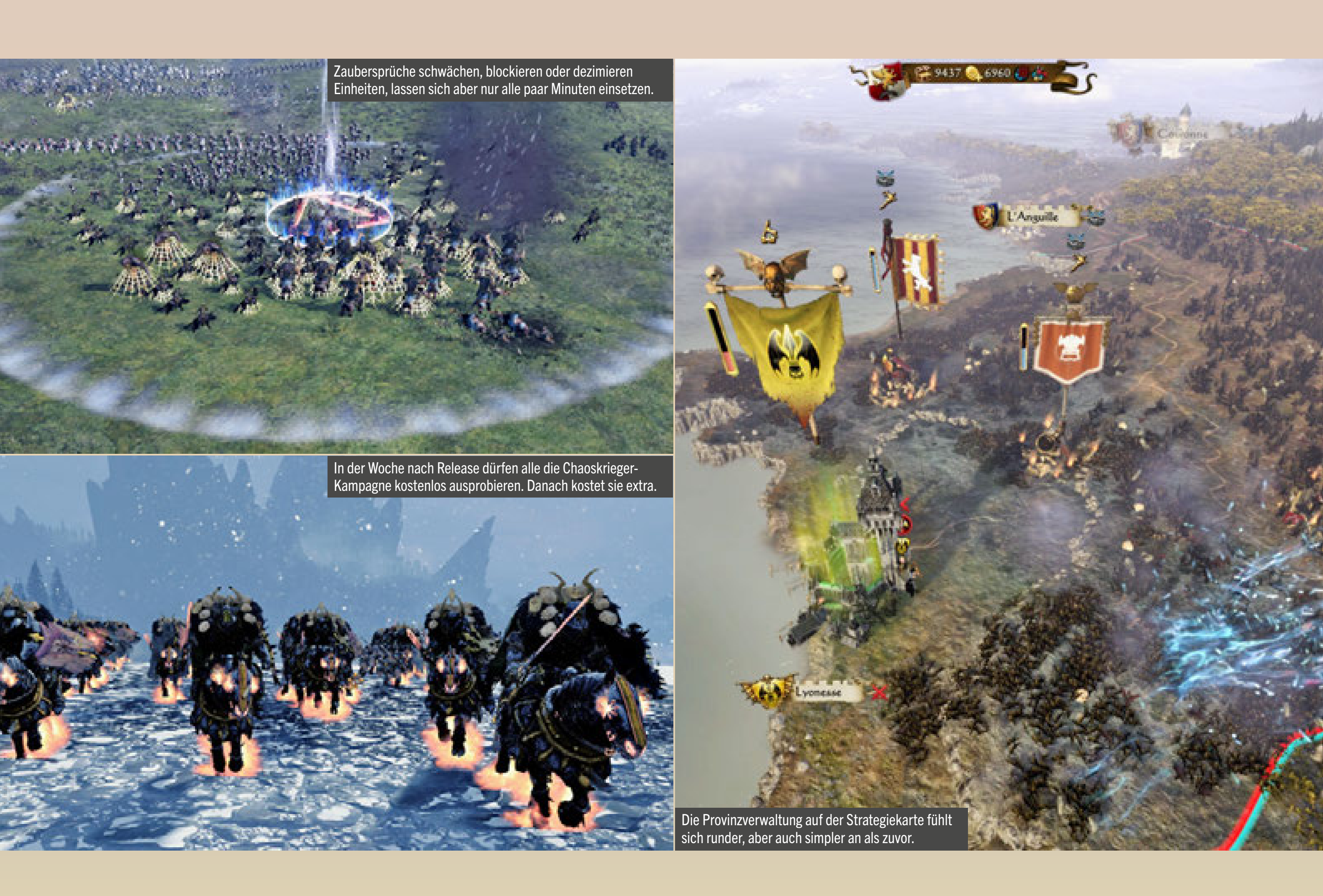
Der Hammer!

Vier Völker streiten in *Total War: Warhammer* um die Vorherrschaft in der Alten Welt, einem riesigen Kontinent mit saftigen Grasebenen, Wüsten, Bergen, großen Eisflächen und wenigen Wasserstraßen. Entwarnung für alle Tabletop-Kenner: Die Lizenz von *Warhammer*-Erfinder *Games Workshop* umfasst nicht das radikale und ungeliebte Regelwerk-Update *Age of Sigmar*. Hier wird noch ganz klassisch *Warhammer* gespielt! Dementsprechend vertraut wirken Menschenimperium, Zwerge, Grünhäute und Vampirfürsten. Jede dieser Fraktionen stellt eine große Anzahl von Einheiten, die einen hohen Wiedererkennungswert für Besitzer der anmalbaren Tabtletop-Figuren besitzen.

Egal ob Gruftschrecken, Gyrokopter oder Goblin-Spinnenreiter – die Auswahl ist beachtlich. Riesenhafte oder fliegende Kreaturen bringen viel Abwechslung ins Spiel. Wo ein Riese hinhaut, fliegen im Kampf gleich Dutzende Landsknechte in die Höhe. Flederbestien der Vampirfürsten können derweil bei Belagerungen über die Mauern hinwegsetzen und versuchen, den zentralen Kontrollpunkt zu erobern. Auf offenem Feld dienen die Flieger allerdings eher als schnelle Kavallerie oder – speziell bei den Flugmaschinen der Zwerge – zum Ausspionieren und Bombardieren weiter entfernter Feindverbände. Wenn dazu noch Höllenfeuer-Raketenlafetten aus großer Distanz verheerende Artillerieangriffe ausführen und Flammenkanonen Hunderte Zombies auf einmal brutzeln, ist das Schlachtenchaos perfekt. Umso praktischer, dass ihr die Echtzeitgefechte stets pausieren dürft, um euch einen Überblick zu verschaffen und Befehle zu geben.

Mitten drin im Geschehen

Das Herz von *Total War: Warhammer* schlägt in diesen Gefechten. Hier geht es so spektakulär zu wie



Zaubersprüche schwächen, blockieren oder dezimieren Einheiten, lassen sich aber nur alle paar Minuten einsetzen.

In der Woche nach Release dürfen alle die Chaoskrieger-Kampagne kostenlos ausprobieren. Danach kostet sie extra.

Die Provinzverwaltung auf der Strategiekarte fühlt sich runder, aber auch simpler an als zuvor.

nie zuvor. Riesenspinnen greifen sich einzelne Soldaten und verzehren sie genüsslich. Mächtige Kommandanten schlagen mit ihrem Reittier (bei dem es sich durchaus auch mal um einen untoten Drachen handeln kann) eine Bresche in die Reihen des Gegners. Das fetzt! Der exzellente Soundtrack und authentische Schlachtengeräusche sorgen für eine herausragende Atmosphäre. Grafisch punktet *Total War: Warhammer* vorrangig mit abwechslungsreichem Einheiten-Design, schicken Feuereffekten und detailverliebten Animationen. Eher mau sind die Landschaften geraten. Kaum einmal blinzelt die Sonne auf den knapp 100 von Hand designten Schlachtfeldern durch die Wolken. Fast immer verschleiern Dunst, Nebel oder Regen die Sicht auf die noch dazu vorwiegend graubraunen Landschaften. Die offensichtlichen Einschnitte bei der Texturqualität der Böden nutzen die Entwickler, um die Performance im Vergleich zu den Vorgängern *Rome 2* und *Attila* zu erhöhen. Creative Assembly empfiehlt für ein flüssiges Spielerlebnis einen Core i5-4570 mit 3,2 GHz, 8 GB RAM und eine Geforce GTX 760 oder Radeon R9 270X mit jeweils 2 GB VRAM. Mit reduzierten Details lässt es sich auf so einem System bereits sehr gut spielen, wir empfehlen für eine etwas höherwertige Optik aber eine Grafikkarte mit 4 GB Speicher wie die weit verbreitete GTX 970. Auf unseren vergleichbaren Testsystemen kam es in den Gefechten zu keinerlei Rucklern, selbst wenn mehrere Armeen in den Kampf eingriffen und drei- bis viertausend kleine Polygon-Soldaten gleichzeitig über den Bildschirm wuselten. Etwas anspruchsvoller ist die rundenbasierte Strategiekarte, auf der ihr zwischen Schlachten Heere verschiebt und Provinzen verwaltet. Besonders die hohen Einstellungen für Multisampling ziehen hier gewaltig Leistung. Unsere Testversion krankte zudem noch an kleinen Bildfehlern, die bei aktiviertem V-Sync auftraten, sowie einer übermäßig starken CPU-Auslastung. Ein Patch zu Release soll diese Probleme beheben, zudem liefert Creative Assembly dann einen Modus für Direct X 12 nach. Der funktioniert allerdings ausschließlich mit AMD-Grafikkarten. Wie ihr mit ein bisschen Tuning das Optimum aus *Total War: Warhammer* herausholt, lest ihr in unseren Technik-Tipps auf Seite 59.

Detailänderungen, die sich lohnen

Feintuning der etwas anderen Art hat Creative Assembly beim Spieldesign betrieben. Auf der Übersichtskarte der Alten Welt, wo ihr Zug um Zug Städte ausbaut, mit anderen Fraktionen (ver-)handelt und neue Technologien erforscht, spielt sich *Total War: Warhammer* runder als die Vorgänger. So gibt es etwa nur noch eine Ressource pro Volk; der limitierende Faktor Nahrung fällt komplett weg. Das Wachstum der Städte wird nur noch durch verstrichene Zeit und bestimmte Gebäude oder den Einfluss von Agenten beeinflusst. Während in den Vorgängern Expansion oder Übergriffe nomadischer Stämme wie der Hunnen von einem Zug auf den anderen zu absurder Nahrungsknappheit und in der Folge zu Unzufriedenheit und Rebellionen führten, ist das ganze System bei *Total War: Warhammer* durchdachter und nachvollziehbarer.

Im Gegenzug verliert der Strategiemodus aber auch an Komplexität. Der Städteaufbau setzt etwa auf deutlich weniger Gebäudetypen als in *Rome 2*. In welcher der drei bis vier Siedlungen einer zusammenhängenden Provinz ihr neue Kasernen, Bergwerke oder Stallungen errichtet, ist lange Zeit unerheblich. Da Religion keine Rolle mehr spielt und sich die Wirtschaft je nach Fraktion nur auf ein bis zwei Bauwerke beschränkt, geht es in den Städten fast nur noch um das Ausheben neuer Heere. Wenn ihr die besten Einheiten vom hinteren Ende des Forschungsbaums produzieren wollt, müsst ihr allerdings eventuell umbauen, denn hochstufige Gebäude lassen sich nur in der Provinzhauptstadt errichten. Praktisch: Ein Gebäude-Browser zeigt vorab, welche Einrichtungen für welche Einheiten nötig sind.

Im Gegenzug fehlt das Politiksystem aus den Vorgängern mit verschiedenen Posten für eure Armeeführer. Lediglich beim Imperium lassen sich Generäle noch mit Titeln beschenken, aber um Faktoren wie Loyalität und Ehrgeiz braucht ihr euch keine Sorgen mehr zu machen. Zudem stirbt keine Figur mehr an Altersschwäche, denn beim ersten *Total War* ohne historischen Kontext hat Creative Assembly auf Jahreszeiten und fortschreitende Jahreszahlen verzichtet. Lediglich eine schnöde Turnus-Anzeige verrät, wie viele Züge ihr bereits hinter euch gebracht hat.

Bei den Berechnungszeiten der KI-Züge zwischen zwei solcher Runden macht *Total War* mit *Warhammer* einen großen Schritt nach

Die KI-Verteidiger nehmen Belagerungsgerät rigoros aufs Korn und verteilen sich gut auf den Mauern.

vorne. Im Test waren sowohl zu Beginn als auch nach vielen Stunden im Spiel Wartezeiten unter 60 Sekunden die Regel. Kein Vergleich zu den minutenlangen Däumchen-dreh-Perioden in *Rome 2*!

Der geringere Rechenaufwand kommt nicht von ungefähr, denn weder die Dimensionen der Landkarte noch die Anzahl an eigenständigen Parteien erreichen den Stand von *Rome 2*. Das ist im Rückblick aber wohl auch besser so, war doch gerade diese gigantische Größe Quell vieler Probleme des wohl unbeliebtesten Serienteils. In *Total War: Warhammer* gibt es allerdings immer noch reichlich nicht spielbare Völker, mit denen ihr Handel treibt oder die ihr zu Bündnissen einladet. Jede der vier Hauptrassen hat zudem die Möglichkeit, kleinere Zwergenkolonien, Vampir-Grafschaften, Menschenreiche oder Ork-Stämme zu schlucken. Konföderation nennt sich diese Option im Diplomatie-Menü und ermöglicht die allmähliche Ausbreitung in den vom *Warhammer*-Regelwerk bekannten Grenzen. Allerdings benötigt ihr dafür eine gute Beziehung zur entsprechenden Unterfraktion. Zudem lassen sich etwa auf Seiten des Imperiums manche Reiche wie Bretonia oder die Regionen der Grenzgrafen nicht kampflos übernehmen – lediglich die Vasallenoption ist hier gegeben. Die steht euch typischerweise erst dann offen, wenn ihr durch militärische Stärke eine Vormachtstellung erlangt habt. Ganz ohne Kampf geht in *Total War: Warhammer* eben nichts. Das ist natürlich beabsichtigt.

Schlaue Gegner

Schließlich sind die spektakulären Echtzeitgefechte Dreh- und Angelpunkt von *Total War: Warhammer*. Langjährige Fans der Reihe wissen das. Doch sie kennen auch seit Jahren den Pferdefuß der Serie: die künstliche Intelligenz der Computergegner. Der engere Fokus des neuesten Teils erlaubt in dieser Hinsicht jedoch endlich die lange erhofften Verbesserungen. Bis auf wenige Ausnahmen (etwa wenn Einheiten reglos im Kreuzfeuer aus den Musketen unserer Fernkämpfer verharren) macht die KI in *Total War: Warhammer* einen guten Job! In offenen Feldschlachten weicht sie geschickt zurück und verteidigt strategisch wichtige Positionen wie Wälder (erlauben Hinterhalte) und Hügel. Bei Belagerungen gibt sich der Computergegner als Verteidiger wie als Angreifer keine Blöße. Anrückende Belagerungstürme und Rammböcke werden von Bogenschützen und Abwehrtürmen konsequent ins Visier genommen, beim Sturmangriff verteilt sich die Feind-Armee geschickt auf mehrere Mauerabschnitte und schafft so Lücken in der Verteidigungslinie. Sind die Tore einmal zerschlagen und haben Angreifer die Mauern erklommen, besetzt die KI mit Vorliebe den zentralen Kontrollpunkt in der Mitte der Siedlung, um den Kampf frühzeitig für sich zu entscheiden.

Indes: Auch diese Verbesserungen in Sachen Gegnerverhalten erkauft sich *Total War: Warhammer* mit reduzierter Komplexität. So konzentriert sich bei Belagerungen das Geschehen nur noch auf eine Ecke der Stadt. Die entsprechenden Karten sind zwar weiterhin riesig und erlauben Angriffe aus zwei Richtungen. Ein komplettes Einschließen der belagerten Metropole ist aber nicht mehr möglich.


Die strategische Übersicht ist auf der Weltkarte nützlich, im Gefecht hauptsächlich hässlich.

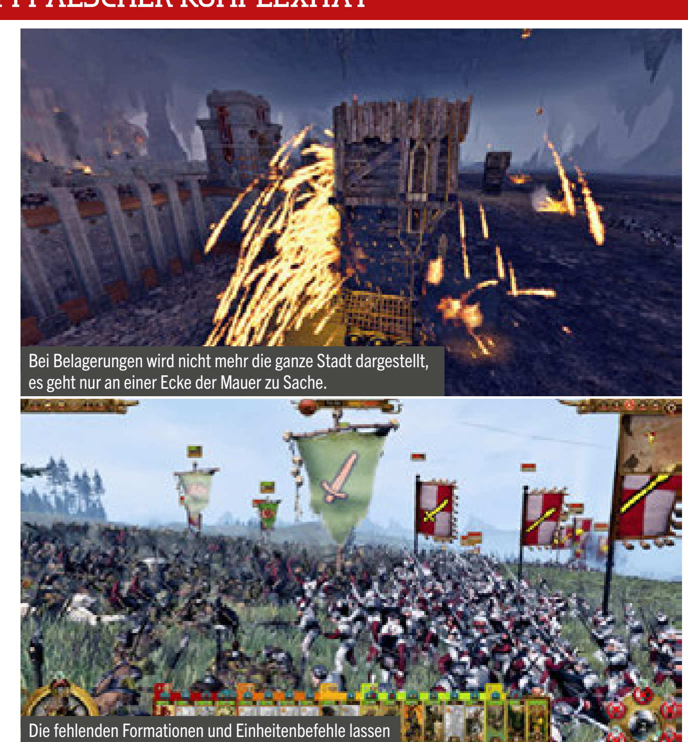

Grünhäute rufen einen Waaagh aus (Mitte). Dieser Art Kreuzzug schließen sich andere KI-Armeen an.

FUNKTIONIERENDER FEATURE-GRUNDSTOCK STATT FALSCHER KOMPLEXITÄT

Bei *Total War: Warhammer* hat Creative Assembly einige aus den Vorgängern bekannte Features gestrichen. Darüber kann man sich im Namen der verloren gegangenen Komplexität aufregen. Oder man genießt das rundere Spielerlebnis.

Zehn Jahre lang will Creative Assembly an *Total War: Warhammer* arbeiten. In diese Zeit mit einberechnet: kostenlose Patches, eine Vielzahl an Bezahl-DLCs und zwei vollwertige Nachfolger, welche Karte und Rassenauswahl des ersten Spiels nahtlos erweitern. Den Erstling der neuen Serie muss man daher als Basis für künftige Erweiterungen begreifen und darf sich nicht über fehlende Features ärgern. Denn so gesehen hat Creative Assembly ein sehr gutes Grundgerüst geschaffen. Die Technik macht keine Zicken, anders als in den Vorjahren sind Zug-Berechnungszeiten und Performance vorbildlich. Außerdem sind KI-Aussetzer endlich mal Mangelware, was für ein Segen! Diese Verbesserungen erkauft sich Creative Assembly durch eine rigoros durchgezogene Schlankheitskur.

So gibt es in *Total War: Warhammer* keine steuerbaren Seeschlachten mehr, die Kämpfe Schiff gegen Schiff werden wie zuletzt in *Medieval 2: Total War* ausschließlich automatisch berechnet. Schwamm drüber, den meisten Spielern ging es ohnehin immer nur um die Feldschlachten zu Land. Dort ist das Fehlen der Formationen natürlich bitter. Dagegen stört die Verkleinerung der Belagerungen überhaupt nicht. Mit zwei Mauerstücken und ebenso vielen Toren in dem dargestellten Ausschnitt der Metropolen gibt es immer noch genug Möglichkeiten für spannende Duelle zwischen Angreifer und Verteidiger. Durch die simpleren Systeme wurden bei Creative Assembly Ressourcen frei, die das Unternehmen etwa für die KI-Berechnungen genutzt hat – mit Erfolg! Allein deswegen sollte jeder echte *Total War*-Fan mit dieser Entwicklung, der Rückbesinnung auf die wirklich wichtigen Spielaspekte, sehr zufrieden sein. Denn seien wir mal ehrlich: Wer wird schon die undurchschaubare Innenpolitik aus *Rome 2* vermissen? Wir garantiert nicht!



Bei Belagerungen wird nicht mehr die ganze Stadt dargestellt, es geht nur an einer Ecke der Mauer zu Sache.

Die fehlenden Formationen und Einheitenbefehle lassen die Gefechte etwas chaotischer wirken als zuvor.

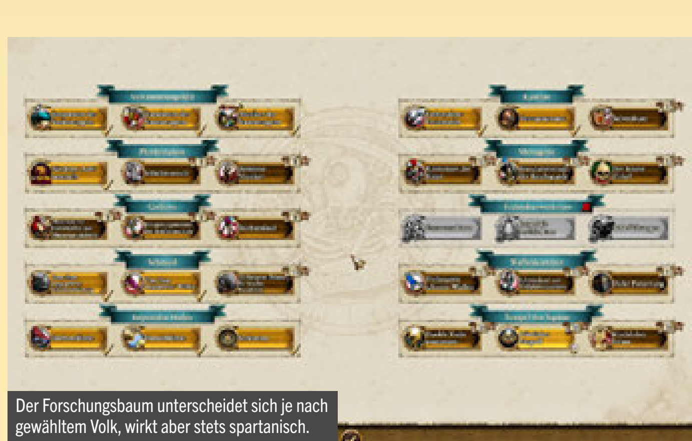
Damit kommt die Gegner-KI offensichtlich besser zurecht, im Gegenzug wird aber so mancher über die verlorene Spieltiefe meckern. Schwerer als die eingeschränkten Belagerungen wiegt dabei der Verzicht auf Formationen. Eure Truppen könnt ihr nur noch in Rechtecken aufstellen, Keilformationen oder Phalanxen wie bei den historischen Serienvertretern sind nicht möglich. Das nimmt ebenso ein wenig Taktik raus wie das Fehlen von Spezialfähigkeiten à la Feuerpfeile sowie Verhaltenseinstellungen für eure Einheiten. Dafür hat Creative Assembly das Schlachtentempo subtil angepasst und besonders an der Moralschraube gedreht: Flankierte oder unterlegene Einheiten fliehen nicht mehr so schnell wie in früheren Serienvertretern. So bleibt mehr Zeit für taktische Winkelzüge. Seltsam dagegen, dass bei den mutmaßlich gelassenen (um nicht zu sagen eiskalten) Untoten auch eine Art des Moralsystems zum Einsatz kommt, hier erklärt mit der magischen Verbindung zu ihrem nekromantischen Beschwörer.

Heldenhafte Kommandanten

Manfred von Carstein, Karl Franz oder Grimgork Eisenpelz: Das sind Namen, die jeder *Warhammer*-Fan kennt. In der *Total War*-Adaption des Tabletop-Universums tragen diese einzigartigen Persönlichkeiten den Titel Kommandant. Bei ihnen handelt es sich um legendär starke Krieger und Magier, die alleine Dutzende gegnerische Soldaten binden können und mit Hammer oder Blitzstrahlen wie ein wild gewordener Kriegselefant unter den Feinden wüten. Jeder Kommandant steht an der Spitze eines eurer Heere; wie gehabt lassen sich führerlose Truppenverbände nicht auf der Karte verschieben. Allerdings könnt ihr unabhängig von eurer Position auf der Karte global rekrutieren: Wenn irgendwo in einer Dorfprovinz die voll aufgewertete Kaserne für Bihänder-Kämpfer steht, müsst ihr nicht erst dorthin marschieren, um Nachschub auszuheben. Bis die Truppen bei eurer entfernten Armee ankommen, dauert es aber natürlich einige Züge.

Eine ähnliche Wartezeit wird auch dann fällig, wenn einer eurer Kommandaten im Kampf fällt. Er ist dann nämlich nicht tot, sondern kuriert seine Verletzungen aus und steht wenig später zur erneuten Rekrutierung bereit, komplett mit zuvor gesammelter Erfahrung. Bis Level 30 steigen die Recken auf; verdiente Skillpunkte steckt ihr in den Ausbau ihrer Fähigkeiten. Das sind wieder vorwiegend Prozentverbesserungen, manchmal jedoch auch neue Zauber und aktivierbare, mit einer Abklingzeit versehene Spezialfähigkeiten im Kampf. Zudem gibt's nach gewonnenen Auseinandersetzungen Loot in Form von Ausrüstungsgegenständen. Den Kommandanten neue Waffen, Rüstungen und Talismane anzuziehen, motiviert langfristig. Für die mächtigsten Items muss jeder Held eine Reihe vordefinierter Aufgaben abschließen, die euch in geskriptete Schlachten mit besonders schicker Inszenierung und Überraschungsangriffen werfen.

Helden übernehmen die Rolle der Agenten aus vorherigen *Total War*-Spielen. Mit ihnen steigert ihr etwa die Zufriedenheit in einer Region, schürt Rebellionen in Feindgebieten oder dämmt den Einfluss von Chaos- und Vampirkorruption



Der Forschungsbaum unterscheidet sich je nach gewähltem Volk, wirkt aber stets spartanisch.



Heldenfiguren (links Kaiser Karl Franz, rechts ein Ork-Kriegsherr) hauen Dutzende Einheiten zu Brei.


Flugeinheiten verhalten sich in etwa so wie Kavallerie, können aber über Mauern hinwegsetzen.

ein. Diese schädlichen Effekte machen sich nämlich überall da bemerkbar, wo Untote und Chaoskrieger Schrecken verbreiten. Schöne Neuerung: Helden lassen sich erstmals auch im Kampf einsetzen – mit nützlichen Effekten. Feuermagier beschwören etwa Flammensäulen, Schamanen der Grünhäute verhexen Widersacher. Wie oft ihr Gebrauch von der Zauberkraft machen könnt, hängt von den Winden der Magie ab. Dieses Naturphänomen ändert sich alle paar Züge, zudem können viele Helden und ihre Boni verleihenden Gefolgsleute den Magievorrat manuell aufstocken.

Abwechslung hoch vier

Nicht nur die Helden unterscheiden sich je nach gewählter Fraktion, die vier spielbaren Völker sind überhaupt sehr verschieden. *Total War: Warhammer* bietet damit weitaus mehr Abwechslung als seine historisch inspirierten Vorgänger, wo nun mal kein Platz für Dampfpanzer, Wildschwein-Streitwagen oder gespenstische Sensenreiter war. Nicht nur das Einheitenaufgebot variiert stark (Vampirfürsten müssen etwa komplett ohne Bogenschützen auskommen), auch auf der strategischen Karte gibt es Unterschiede. So haben die Zwerge einen besonders umfangreichen Forschungsbaum und die Grünhäute verdienen vorrangig mit dem Plündern von Provinzen Geld. Eine umstrittene Änderung betrifft die Übernahme eroberter Siedlungen: Das Imperium kann sich nur andere menschliche Städte und Vampir-Metropolen einverleiben. Die Zwerge dürfen zwar Ork-Behausungen unter der Erde befreien, aber keine Schlösser der Vampire besetzen, sondern sie nur plündern oder komplett ausradieren. Das gilt jeweils auch für die anderen beiden Rassen. Daher ist es nicht mehr möglich, die komplette Karte zu erobern. Klingt erst mal einschränkend, hat uns im Test aber kein einziges Mal gestört. Gerade das Vorrücken auf die ewig vielen Gegnerpositionen auf der riesigen *Rome 2*-Weltkarte hat uns nach 30, 40 Stunden nur noch angeödet. Gut: Wenn unsere Feinde häufig Grenzsiedlungen niederbrennen, können wir diese günstiger rekonstruieren als in *Total War: Attila*; das kommt dem Spielfluss zugute. Allerdings empfehlen wir Serienveteranen, gleich eine Stufe höher als auf dem normalen Schwierigkeitsgrad einzusteigen. Ansonsten verhalten sich die KI-Nationen nämlich etwas zu passiv für unseren Geschmack und das Geld fließt schon bald in Strömen. Ständige Angriffe der Chaoskrieger aus dem Norden helfen dabei, die Balance zu wahren, allerdings sind diese Invasionen zu festgelegten Zeitpunkten nicht mehr so übermächtig wie bei *Total War: Attila*. Dort wirkten die Hunnen mehr wie ein Haufen elendiger, nicht totzukriegender Cheater als wie eine nachvollziehbar handelnde Nomadennation.

Eine solche stellt das Chaos in *Total War: Warhammer* dar. Selbst kontrollieren dürfen die Chaosmächte jedoch nur jene Spieler, die das Spiel in der Woche nach Release ausprobieren oder vorbestellt haben. Denn Creative Assembly hat die wichtige Rasse in einen DLC ausgelagert, der nach der Gratiswoche Geld kostet. Diese Entscheidung hat einen bitteren Beigeschmack, zumal auch das Königreich Bretonia erst später per Update (wenn auch wohl kostenlos) nachgeliefert wird – obwohl die Einheiten im Hauptspiel enthalten sind. So lässt sich Bretonia in Einzelschlachten oder im Multiplayer für bis zu sechs Spieler kontrollieren. Online ist auch eine Koop-Kampagne für zwei möglich. Ob alleine oder zusammen: Die DRM-Plattform Steam ist Pflicht. ❑

MEINE MEINUNG

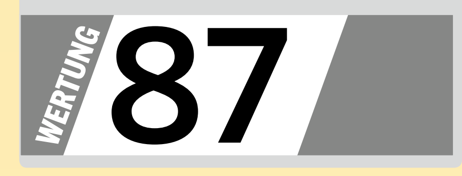
Peter Bathge

„Opulentes Schlachtengemälde mit Aussparungen"

Total War: Warhammer lässt einiges weg, was man als Fan einer der beiden Marken erwartet hätte. Ich habe jedoch kein Problem damit, wenn Seegefechte nur noch ausgewürfelt werden und Belagerungen nicht mehr die ganze Stadt umfassen. Denn die so eingesparte Arbeitskraft hat Creative Assembly in die Kernstärken von *Total War* gesteckt – und das merkt man. Die Computergegner verhalten sich clever, die üblichen groben Aussetzer sind mir dieses Mal nicht aufgefallen. Dazu ist der Rundenmodus einfach angenehmer und flüssiger zu spielen, auch wenn natürlich auf Dauer nicht die Komplexität eines *Civilization* erreicht wird. Aber dafür gibt's ja die famosen Echtzeitschlachten, bei denen einen das Zusammenspiel der vielen fantastischen Einheiten lange beschäftigt. Dass ich als Käufer des Hauptspiels vorerst auf Chaoskrieger und Bretonia verzichten muss, weil die Macher andere (DLC-)Pläne haben, stört mich aber. So ein freches Herausschneiden von wesentlichen Inhalten gibt der Branche einen schlechten Ruf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Vier sehr unterschiedliche Völker
- ➕ Spektakuläre Schlachten mit einmaliger Atmosphäre
- ➕ Großes Aufgebot verschiedener Einheitentypen
- ➕ Gegner-KI leistet sich keine gravierenden Aussetzer
- ➕ Motivierende RPG-Elemente
- ➕ Magie als nützliches neues Element
- ➕ Sinnvoll entschlackte Weltkarte
- ➕ Knackig kurze Rundenzeiten
- ➕ Gute Performance trotz Grafikpracht
- ➖ Chaoskrieger und Bretonia enthalten, aber nicht spielbar
- ➖ Keine Formationen oder Verhaltensweisen für Einheiten
- ➖ Wenig Tiefgang im Rundenmodus
- ➖ Standardtruppen lassen sich nicht anpassen (Farben, Upgrades).



Technik-Check und Tuning-Tipps

Der jüngste Teil der *Total War*-Reihe im *Warhammer*-Universum stellt recht hohe Ansprüche an die Hardware, lässt sich jedoch gut an schwächere Systeme anpassen.

Von: Philipp Reuther

Da unsere Review-Version zum Testzeitpunkt noch nicht ganz final war und außerdem noch kein Direct X 12 unterstützte, müssen wir an dieser Stelle betonen, dass sich die Performance von *Total War: Warhammer* aller Wahrscheinlichkeit nach zum Release noch etwas ändern wird. Besonders dürfte dies die CPU-Leistung betreffen, denn aufgrund der hohen Einheitenzahl, KI- und Physikberechnungen könnte die bislang noch nicht integrierte Low-Level-Schnittstelle Direct X 12 in *Total War: Warhammer* deutliche Vorteile gegenüber Direct X 11 bringen.

Vom technischen Standpunkt her unterscheidet sich der *Warhammer*-Ableger ohne DX12 nicht allzu sehr vom letzten Teil der *Total War*-Reihe, *Attila*. *Total War: Warhammer* setzt weiterhin auf die aus den Vorgängern bekannte Warscape-Engine.

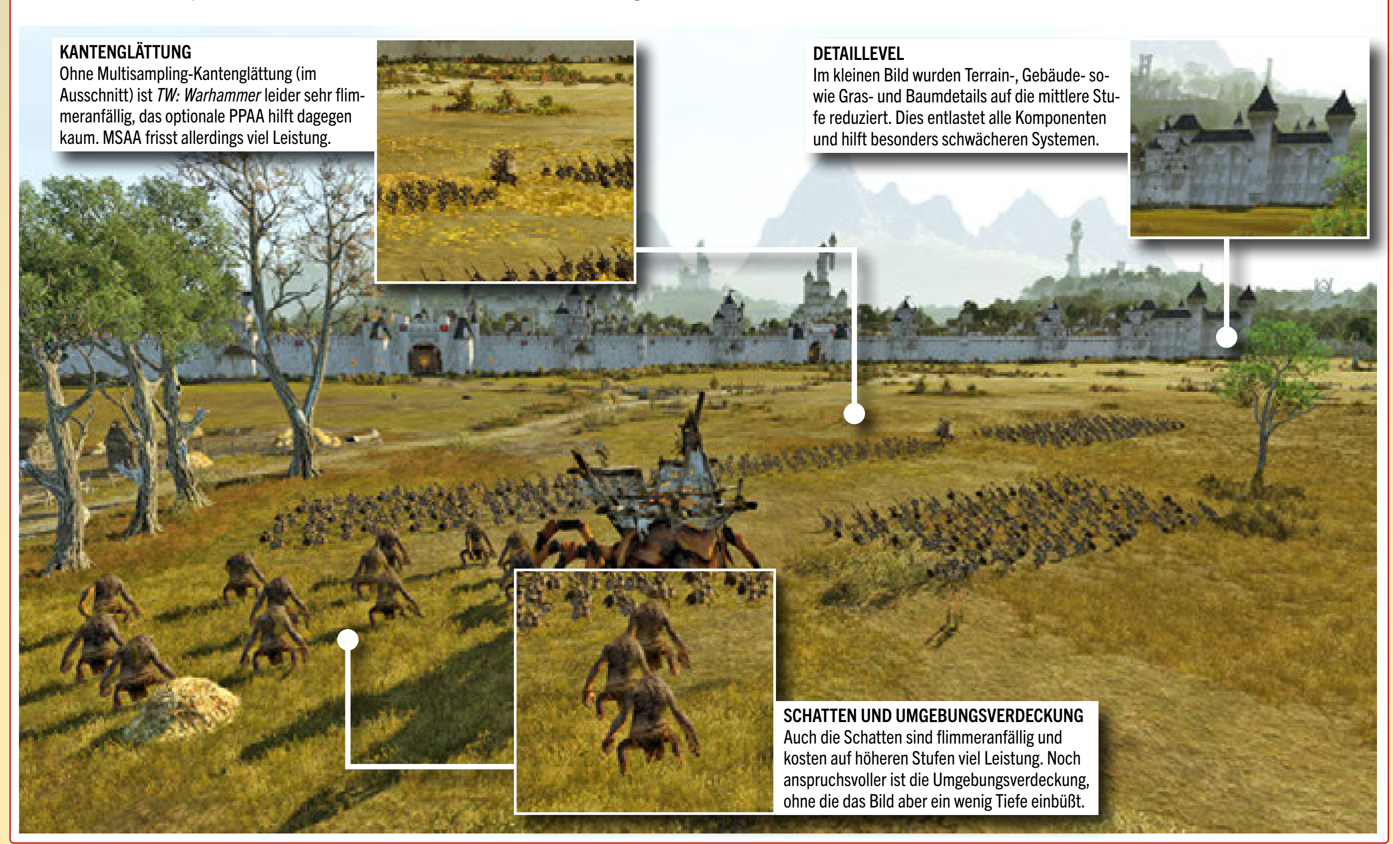
Die Engine skaliert erfreulicherweise gut mit den Grafikoptionen nach unten. Zudem sind hohe Bildraten bei einem Strategie-Titel nicht so kritisch wie beispielsweise bei einem schnellen Shooter, zwischen 30 und 45 Fps sind prinzipiell ausreichend. Diese konnten wir in Full HD bereits mit einer R9 270 sowie einer GTX 750 Ti und mittleren Details erreichen. Hohe Details sind auch mit schon etwas betagter Mittelklasse-Hardware wie einer GTX 770 oder R9 280 kein großes Problem und Ultra-Settings können mit einer GTX 970 oder R9 290 in Angriff genommen werden. Für Ultra-Texturen reichen 4 GB Speicher aus. Etwas schwieriger wird es, wenn zusätzlich Multisampling genutzt werden soll – was sehr zu empfehlen ist, denn die Grafik von *Total War: Warhammer* ist extrem flimmeranfällig. Besonders betrifft dies Alpha-Texturen, die beispielsweise für die filigrane Vegetation genutzt werden. Die MSAA-Kantenglättung des Spiels enthält eine Alpha-to-Coverage-Filterung, die ebendiese Elemente erfasst und deren Flimmern effektiv unterdrückt. Leider ist die Multisampling-Kantenglättung auch verhältnismäßig leistungsintensiv, sodass ihr beim Zuschalten eventuell an anderer Stelle einige Details einsparen solltet.

Wir empfehlen, zuerst die Detailstufen für Schatten, Umgebungsverdeckung und Vegetation (Bäume und Gras) sowie die Einheitengröße zu reduzieren. Letzteres kostet zwar etwas Atmosphäre, da die Heere nun etwas kleiner ausfallen, allerdings kann mit diesem einen Schritt viel Performance gespart werden, da nicht nur weniger Einheiten, sondern auch weniger Schatten, Physikmodelle und Animationen dargestellt werden müssen.

Reichen diese Einschränkungen nicht, empfiehlt sich das Drehen am Regler für die interne Renderauflösung. Damit könnt ihr Upsampling betreiben, ausgehend von 1080p entsprechen 80 Prozent in etwa den von den Konsolen bekannten 900p. Das Bild wird dann anschließend auf Full HD hochgerechnet. Das HUD wird dabei in voller Auflösung berechnet. ❑

UMGEBUNGSVERDECKUNG, DYNAMISCHE SCHATTEN UND DETAILS IM BILDVERGLEICH

Mit vollen Details samt Multisampling stellt *Warhammer* sehr hohe Ansprüche an die Grafikkarte. Ohne MSAA flimmert das Spiel aber stark. Wir raten zumindest zu 2× MSAA, verzichtet im Gegenzug lieber auf einige Details, beispielsweise bei Gras- Baum- und Schattendarstellung. Übertreibt es zudem nicht bei der Einheitengröße: Viele Figuren erhöhen den Aufwand für die CPU, zusätzliche Polygone, Schatten und Animationen belasten aber auch die GPU deutlich stärker.



KANTENGLÄTTUNG
Ohne Multisampling-Kantenglättung (im Ausschnitt) ist *TW: Warhammer* leider sehr flimmeranfällig, das optionale PPAA hilft dagegen kaum. MSAA frisst allerdings viel Leistung.

DETAILLEVEL
Im kleinen Bild wurden Terrain-, Gebäude- sowie Gras- und Baumdetails auf die mittlere Stufe reduziert. Dies entlastet alle Komponenten und hilft besonders schwächeren Systemen.

SCHATTEN UND UMGEBUNGSVERDECKUNG
Auch die Schatten sind flimmeranfällig und kosten auf höheren Stufen viel Leistung. Noch anspruchsvoller ist die Umgebungsverdeckung, ohne die das Bild aber ein wenig Tiefe einbüßt.

GRUNDLAGENTIPPS

Total War: Warhammer

Von: Christian Weigel

Mit diesen Einsteigertipps zu Schlachten, Helden und ihren Skillungen und der Wahl der richtigen Fraktion seid ihr gut für das Strategie-Epos gewappnet.

Hammerhart: Mit unseren Startertipps für *Total War: Warhammer* behaltet ihr auch im dicksten Schlachtengetümmel die Übersicht.

TIPP 1

In den Schlachten werde ich immer massakriert – es geht alles so schnell!

Wer kennt das nicht – bevor man auch nur seine Hellebardiere, Musketiere und die wiehernde und blökende Kavallerie sortiert hat, kommen die Orks auch schon dahergestürmt und ziehen einem die Keule durch die Kauleiste. *Total War: Warhammer* spielt sich nicht so gemächlich wie seine Tabletop-Vorlage, bei der zwischen den Würfelrunden immer auch Zeit für einen Humpen von Bugmans bestem Bier ist.

Deswegen sollte sich kein *Total War*-General schämen, in kritischen Momenten der Schlacht in den Zeitlupenmodus zu wechseln. Die Steuerung dafür findet sich rechts oben am Bildschirmrand und sieht aus wie die Kontrollknöpfe an einem Kassettendeck. Im Zeitlupenmodus läuft die Action nur noch in gebremster Geschwindigkeit und wir haben genug Zeit, all unseren Regimentern sinnvolle Befehle zu geben, sie bestmöglich zu positionieren und vor allem die extrem schnell wirkenden Spezialfähigkeiten und Zaubersprüche der Helden perfekt zu timen. Nachteil: Im Zeitlupenmodus läuft das Spiel ohne Ton und als Übung für Multiplayerschlachten gegen menschliche Gegner taugt das natürlich nichts. Vorteil: Es ist genug Zeit da, mit der Kamera nahe ans Geschehen heran zu zoomen und die liebevoll animierten Kämpfer dabei zu beobachten, wie sich sich gegenseitig die Schädel spalten. Ansonsten verbringt man jede Schlacht nämlich doch nur weit oben in der Vogelperspektive und sieht alle Einheiten nur als pixelige Häufchen.

TIPP 2

Während der Schlachten geht mir immer die Übersicht verloren – was mache ich falsch?

Die gegnerische Armee bietet meist schon Kuddelmuddel genug, da sollten die eigenen Streitkräfte wenigstens etwas strukturiert sein. Eine Lösung besteht darin, die eigenen Armeen nicht wild aus allen verfügbaren Truppentypen zusammenzumischen, sondern sich auf eine kleine Auswahl zu konzentrieren, um die Steuerung zu vereinfachen. Wir empfehlen einen soliden Infanteriekern für das Zentrum, etwas Kavallerie für die Flanken sowie nach eigener Vorliebe ein Fernkampf- und Artilleriekontingent. Auch hier würfeln wir nicht verschiedene Sorten Kanonen und Raketen zusammen, das führt nur zur Verwirrung bei den Reichweiten.

Idealerweise rekrutieren wir unsere Einheiten in Gruppen von vier, sechs oder gleich acht Regimentern, die wir auch auf dem Schlachtfeld zusammen als Block marschieren lassen – die Gruppierungsfunktion mit Taste „G" hilft hier ungemein. Auf Wunsch können wir diese Gruppen auch „verriegeln", damit sie auf jeden Fall beim Marschieren ihre Formation beibehalten. Ob eine Gruppe automatisch im „verriegelten" Modus erstellt wird, lässt sich im Optionsmenü wählen. Ansonsten schalten wir den Riegelstatus einfach mit einem Klick auf das Vorhängeschloss-Icon der Gruppe um.

TIPP 3

Harte Helden – wie nutze ich die Kommandeure am besten?

Alte *Total War*-Hasen werden sich umgewöhnen müssen, was ihre Kommandeure angeht. Die Generäle saßen in den neueren historischen *Total War*-Titeln meist dekorativ auf einem gestriegelten Gaul und sahen zusammen mit ihrer Leibwache der Schlacht aus der sicheren Entfernung der zweiten Reihe zu. Als Kavallerieeinheit wurden sie nur im Notfall eingesetzt, oder wenn die Schlacht schon gewonnen war.

Die *Warhammer*-Generäle wie Karl Franz, Zwergenkönig Thorgrim Grollbart oder Vampirfürst Manfred von Carstein sind aus einem ganz anderen Holz geschnitzt. Ganz wie in der Tabletop-Vorlage sind sie auf dem Schlachtfeld als mächtige, beinahe unkaputtbare Einzelfiguren unterwegs, die sich persönlich mit einem ganzen Regiment anlegen können. Um einen solchen Helden in die Knie zu zwingen, muss der Feind all seine Kräfte bündeln. Deswegen können wir die Recken auch unbesorgt mutterseelenalleine mitten in die feindliche Infanterie stürmen lassen. Je draufgängerischer sie sind, desto länger halten sie das Himmelfahrtskommando aus. So haben wir genug Zeit, das Feind-Knäuel, das sich unweigerlich um unsere Obermotze bildet, mit dem Rest unserer Nahkampfregimenter aufzumischen. Im günstigsten Fall von hinten, da sie sich ja unserem Anführer zugewandt haben, der jetzt mitten unter ihnen steckt und im Idealfall ordentlich austeilt.

TIPP 4

Wie soll ich meine Helden skillen?

Auf die Fertigkeitenpunkte-Verteilung für die Helden in den Multiplayer-Schlachten und in Einzelgefechten haben wir keinen Einfluss. Unsere Kampagnenhelden dürfen wir jedoch mit allerhand Talentpunkten und nützlicher Ausrüstung versehen.

Hier achten wir darauf, dass wir für kämpfende Heerführer möglichst Talente aus dem braunen Zweig wählen – der erhöht nämlich die Ausdauer und Zähigkeit und macht sie zu noch langlebigeren Bastarden. Mischen können wir das



Wenn wir das Spiel in den Zeitlupenmodus schalten, können wir deutlich entspannter Befehle geben und müssen nicht aus dieser hässlichen, aber übersichtlichen Vogelperspektive agieren.



So oder so ähnlich sieht die Punkteverteilung für einen zähen Nahkampf-Helden aus, der auch seinen Truppen Vorteilsboni beschert – ungefähr gleiche Verteilung zwischen rotem und braunem Talentzweig.


Bretonische Kavallerie reitet eine Rotte Zombies nieder – die stärkste Reiterei gegen die schwächsten Fußkämpfer im Spiel. Die Gralslegenden-Fanatiker haben sich ihre Lanzen magisch aufbrezeln lassen.

Zwergische Musketenschützen sind auch im Nahkampf zu Hause. Den Schild auf ihrem Rücken brauchen sie definitiv nicht nur als Vesperplatte.

ein bisschen mit Fähigkeiten der roten Talentschiene. Die verleiht unserem General einen Radius, innerhalb dessen sein „Führerschafts“-Wert allen darin befindlichen Truppen das Rückgrat stärkt, falls eine Schlacht einmal in die Binsen zu gehen droht.

Die Fähigkeiten des blauen Talentbalkens sind dagegen bei allen Kommandeuren aller Rassen eher unspektakulär – nur der Anfangs-Skill zur Erhöhung der Kampagnenkarten-Marschreichweite ist nützlich und sollte in keinem Generals-Lebenslauf fehlen. ❑

SOLL ICH DIE ZWERGE SPIELEN – ODER DOCH LIEBER DAS IMPERIUM?

Anfängern empfehlen wir, erst einmal die „guten“ Fraktionen auszuprobieren – Menschen-Imperium und Zwergenkönigreiche eignen sich am besten, um sich als General die ersten Sporen zu verdienen. Aber welche der Fraktionen soll es werden? Wir vergleichen die beiden Parteien für euch.

Stumpf wie ein Hammer und genauso stabil

Mit zwergischen Nahkämpfern besteht grundsätzlich immer das Problem, dass die Kurzen mit ihren Stummelbeinchen nicht wirklich fix an den Gegner herankommen. Hat ein Zwerg aber eine Donnerbüchse in der Hand, muss er das auch gar nicht.

Anstatt die Ränge einer Zwergenarmee mit Axtkämpfern zu füllen, eignen sich als standfeste Alternative auch Armbrust- und Musketenschützen. Im Gegensatz zu den Fernkämpfern anderer Völker sind die Bartträger nämlich im Nahkampf nicht ganz so leicht niederzumachen und halten sich auch gegen Ork-Boyz und Goblins ganz wacker. Das Beste daran: Mit genügend Fernkampfzwergen in einer Feuerlinie lassen sich Nahkämpfe schon im Vorfeld vermeiden, indem man den Gegner mit einem massiven Blei- und Bolzenhagel davon abhält, überhaupt in Axtreichweite zu kommen.

Ist der Nahkampf dann im Gange, haben wir den Vorteil, dass diejenigen Zwergen-Regimenter, die nicht direkt im Getümmel stecken, einfach genüsslich weiterballern können; zum Beispiel auf weiter hinten stehende gegnerische Bogenschützen. Hätten wir nur Axtschwinger zur Verfügung, würde sich die gesamte Schlacht in ein gigantisches Gerangel verwandeln, das nur schwer zu kontrollieren wäre.

Nachteile haben Zwerge hauptsächlich, wenn sie schnelle Kavallerievorstöße abwehren müssen. Gegen Bretonias Ritter kämpfen sie, Grungni sei Dank, in der Kampagne nur sehr selten, da sie weit im Osten in ihren Bergen hausen. Viel öfter müssen sie sich dagegen mit den schnellen Wolfs- und Spinnenreitern der Grünhäute herumschlagen. Diese Burschen sollten also zu Prioritätszielen für sämtliche Geschütze, Armbrüste und Arkebusen gesetzt werden, damit die Zwergen-Infanterie in Ruhe unter den langsamen Fuß-Orks aufräumen kann.




Eine zwergische Musketenlinien-Formation aus der Vogelperspektive. Die Nahkämpfer bekommen nur etwas zu tun, wenn Gegner diese massive Feuerwand durchdringen können.

Stahl, Pulver und Pferdestärke – das richtige Werkzeug für jeden Zweck

Drei Dinge führen das Imperium zu wahrer Größe: Glaube, Stahl und Schießpulver. Mit dem Glauben können wir in der Schlacht nicht direkt etwas anfangen, Stahl und Pulver dagegen sind von großem Nutzen. Anders als die soliden Zwerge bestehen die Armeen des Imperiums aus den etwas weniger … stabilen Menschen. Dafür hat die imperiale Reichsgarde aber auch eine größere Flexibilität, was die Verfügbarkeit an verschiedenen Truppentypen angeht. Die Auswahl an Artillerie ist weitaus größer als bei den Zwergen, für alle Reichweiten und jede Art von Zielen hat das Imperium eine passende Geschützart im Arsenal parat. Große Kanonen für dicke Einzelziele, Mörser für Truppenkonzentrationen, Raketen für zufälligen Flächenbeschuss und die rotierende Höllenfeuer-Salvenkanone, wenn es mal schneller gehen muss.

Die Infanterie des Imperiums ist schwächer als die anderer Rassen, hat aber den Vorteil, mit Speeren und Hellebarden gute Kavallerieabwehr und Panzerbrecher zu besitzen. Es fehlt ihnen einfach die untote Vitalität oder der grünhäutige Wahnsinn der anderen Rassen.

Mobilität liefert die Kavallerie des Imperiums in Form der verlässlichen, gepanzerten Reichsgarde-Ritter. Mit den Demigreifen-Reitern führt das Imperium sogar überschwere Kavallerie ins Feld. Die rasselnden und quietschenden Dampfpanzer lassen sich sogar als Ansturm-Vehikel in die feindlichen Reihen rasen oder aus der Ferne als Beschussplattform einsetzen, je nach Gusto des Spielers. Ein imperialer Kommandant, der auf den Nahkampf verzichten möchte, tut gut daran, Schwadronen von berittenen Pistolieren und Schützenreitern einzusetzen.

Das Imperium, das sich mit seinen Armeen am historischen Heiligen Römischen Reich des 16. Jahrhunderts orientiert und dann den Artillerie- und Raketenwahnsinn auf volle Pulle aufdreht, ist also gerüstet, es mit jedweder Bedrohung aufzunehmen. Doch nicht jede Armeeaufstellung ist gegen jeden Gegner geeignet. Hier gilt es, etwas feinsinniger abzuwägen und bei Bedarf umdisponieren zu können.


Die imperiale Infanterie umfasst zwar wenige Einheitentypen, aber wenn genügend Männer irgendeine Art von spitzem Gegenstand in Richtung Orks halten, dann ist ein Sieg in greifbarer Nähe.

Genre: Wirtschaftssimulation
Erscheinungsdatum: 11.05.2016
Entwickler: Deck 13
Preis: ca. € 25,-
Publisher: Astragon
USK: ab 0 Jahren

An den Häfen errichtet man Zweigstellen, repariert und betankt die Schiffe und nimmt neue Aufträge an.

Transocean 2: Rivals

Von: Andreas Bertits/ Wolfgang Fischer

Der Schiffshandel hätte in dieser Wirtschaftssimulation ruhig etwas spannender ausfallen können!

Endlich erreicht das Transportschiff Anchorage und kann die lange erwartete Ladung abliefern. Da der Kahn nicht mehr der jüngste ist und Treibstoff gespart werden musste, fällt eine Konventionalstrafe an. Der Gewinn ist kleiner als erwartet. Kein Problem, denn in Europa läuft es wegen näher beieinander liegender Häfen besser. Dafür sind die Gewinne etwas niedriger. Trotzdem ist es möglich, die Flotte um ein neues Schiff zu erweitern, mit dem wieder mehr Aufträge angenommen werden können. Der Rubel rollt! Vor allem auch, weil das Unternehmen stetige Einnahmen durch die Umsätze von Betrieben in den Zweigstellen erwirtschaftet.

Transocean 2: Rivals richtet sich an Spieler, die gerne Wirtschaftssimulationen spielen und ein großes Handelsimperium über den Transport von Waren mittels Schiffen errichten möchten. Ältere Semester erinnert dies vielleicht an den Klassiker *Ports of Call*, der 1987 für den C64 erschien. In *Transocean 2: Rivals* beginnt man mit einem kleinen Frachtbetrieb und etwas Geld. Davon kauft man sich das erste Schiff und schaut nach lukrativen Aufträgen. Hier sollte man allerdings nicht allzu lange überlegen, denn andere Firmen greifen einem unter Umständen die besten Verträge vor der Nase weg. Dennoch kann man nicht einfach jeden Auftrag annehmen. Denn es ist zu überlegen, ob die Fracht auf das Schiff passt und wann die Lieferung erfolgen muss. Kann das eigene Schiff die Fracht in der angegebenen Zeit ausführen? Ist es schnell genug und reicht der Treibstoff? Wenn ja, dann geht es los, wenn nicht, muss man sich überlegen, ob die Konventionalstrafe durch verspätete Lieferung den Aufwand wert ist.

Während man also zu Beginn nur ein Schiff besitzt und mit diesem Auftrag um Auftrag in der Liste abarbeitet, um an Geld zu kommen, ist es mit der Zeit möglich, die Flotte zu erweitern. Je mehr Schiffe man kommandiert, desto mehr Aufträge kann man annehmen, muss allerdings zudem immer den Überblick



Die Auftragsliste zeigt alle Missionen an und welche Voraussetzungen erfüllt werden müssen.

Über die Werft kann man sich neue Schiffe kaufen, um die Flotte zu erweitern.



Jeder Auftrag muss genau durchgelesen, gut überlegt und unterschrieben werden.

Kommt es zu einem Schlepperstreik, so manövriert man sein Schiff selbst in die Andockbucht oder aus dem Hafen heraus.

Auf der Weltkarte sieht man, welche Schiffe wohin unterwegs sind.

über alle Lieferungen bewahren und die Schiffe überdies verwalten. Alle wollen vollgetankt und in einem guten Zustand sein. Auf einer Weltkarte sieht man genau und übersichtlich, welche Schiffe gerade wohin unterwegs sind. Hier sieht man nicht nur die eigenen Frachter, sondern zudem die der Konkurrenz und erkennt so, welche Routen diese gerne abfahren.

Alles etwas einfacher

Transocean 2 vereinfacht einige Systeme des Vorgängers. Manuelles An- und Ablegen der Schiffe gibt es noch, aber nur wenn gerade die Hafenarbeiter streiken. Das Feature ist also nicht optional und bringt auch keine Boni, wie es im Vorgänger noch der Fall war. Ihr müsst zwingend einen Schlepper bezahlen, Kosten, um die man im Vorgänger noch herumkommen konnte. Außerdem spielt im neuen Teil nur noch das Geld eine Rolle. Spezialaufträge oder der Ruf der eigenen Firma sind nicht mehr relevant. Das heißt auch, dass man sich jedes Schiff kaufen kann, solange man nur genug Geld hat – Banken und Darlehen gibt es ebenfalls nicht mehr. Das macht alles zwar etwas einfacher, aber auch weniger komplex. Dafür stehen drei verschiedene Schiffsklassen zur Wahl, die man je nach Ladung nutzen sollte.

Beteiligungen und Zweigstellen

Eine Neuerung gegenüber dem Vorgänger stellen die Zweigstellen dar, die man in anderen Häfen errichten kann. Über diese erhält man an den entsprechenden Betrieben Beteiligungen. Hat man mit einer Zweigstelle eine Beteiligung an einer Ölraffinerie, so bekommt man für jeden Betankungsvorgang – selbst von Konkurrenten – etwas Geld. Zweigstellen zu eröffnen ist also sehr wichtig, um einen stetigen Strom an Einnahmen zu generieren.

Wie der Name schon andeutet, spielt in *Rivals* der Mehrspieler-Part eine wichtige Rolle. In diesem treten bis zu acht Spieler gegeneinander an und versuchen, den Markt der Frachtschiffe zu beherrschen. Dazu muss man möglichst schnell Siegpunkte erspielen, indem man so viele Frachtaufträge erfolgreich ausführt wie nur möglich. Während man im Einzelspieler-Part und im freien Spiel noch (zugegebenermaßen umständlich) pausieren kann, um sich die nächsten Schritte gut zu überlegen, beziehungsweise sogar die Zeit beschleunigen darf, um die langen Transportzeiten zu überbrücken, ist dies im Mehrspieler-Modus nicht möglich. Dies kann dazu führen, dass eine Mehrspieler-Partie schon mal etwas länger dauert.

Transocean 2: Rivals spielt sich zu Beginn ziemlich flüssig. Die ersten Aufträge gehen leicht von der Hand und man kommt schnell an mehr Geld. Je mehr Schiffe man aber kommandiert und je mehr Aufträge danebengehen, desto mehr gerät man in Stress. Die Zweigstellen muss man zudem noch im Auge behalten, genau wie die Konkurrenzfirmen. Die biedere Optik mit einer 2D-Weltkarte und nicht sonderlich hübschen 3D-Häfen sowie Unmengen an Listen und Menüs lassen außerdem wenig Langzeitmotivation aufkommen.

Viel zu brav und bieder

Transocean 2: Rivals wirkt insgesamt etwas brav, als hätte man auf eine Tiefgründigkeit und Komplexität verzichtet, um Gelegenheitsspieler anzulocken. Doch eine Wirtschaftssimulation lebt von der Komplexität, weswegen es unverständlich erscheint, warum man Elemente des Vorgängers gestrichen oder vereinfacht hat. Für zwischendurch macht das Spiel durchaus Laune – vor allem wenn man im Mehrspieler-Modus gegen andere Menschen spielt. Doch auf Dauer weiß *Transocean 2* aufgrund der fehlenden Komplexität einfach nicht zu überzeugen. ❑

MEINE MEINUNG

Wolfgang Fischer



„Auch der zweite Teil schippert nur auf der Oberfläche rum."

Ich hatte richtig Lust auf *Transocean 2: Rivals*, da ich 1987 schon jede Menge Spaß mit dem geistigen Vater *Ports of Call* hatte und auch den verbesserungswürdigen Vorgänger ausgiebig getestet habe. Doch Rivals konnte mich nicht wirklich überzeugen. Es spielt sich sehr flüssig, und wenn man mal eine Partie zwischendurch in Angriff nimmt, dann hat man auch Spaß und das Gefühl, etwas zu erreichen. Doch auf lange Sicht kann mich der Titel einfach nicht motivieren. Das ist schade, da ich genau dies von einer Wirtschaftssimulation erwarte. Die biedere Grafik mit den vielen Menüs und Listen kann ich noch verschmerzen, es fehlt für Solo-Reeder aber einfach an tiefgründigen Spielelementen und einer gewissen Komplexität. Ich will einfach mehr machen und mehr Einfluss auf alles haben. Unverständlich auch, warum manche (gelungene) Elemente aus dem Vorgänger einfach gestrichen wurden. Und so schippert *Transocean 2: Rivals* wie der Vorgänger nur auf der Oberfläche herum.

PRO UND CONTRA

- ➕ Flüssiger Spielablauf
- ➕ Schnelle Erfolgserlebnisse
- ➕ Guter Einstieg, der auch für Neulinge geeignet ist
- ➕ Mehrspieler-Modus macht Laune
- ➕ Eröffnung von Zweigstellen bringt mehr Wirtschaftsfeatures ins Spiel
- ➖ Auch im späteren Spielverlauf zu wenig Tiefgang, dadurch wenig Wiederspielwert im Solospiel
- ➖ Für eine tiefgründige Wirtschaftssimulation nicht komplex genug
- ➖ Biedere Präsentation
- ➖ Zu viele Listen und Menüs
- ➖ Grafik wirkt völlig veraltet
- ➖ Einige Features aus dem Vorgänger wurden stark eingeschränkt oder komplett gestrichen



Battleborn

In der Hauptkampgne müssen wir die fragile Allianz der Battleborn wiederherstellen. Hier treten wir gegen Isic an, der sich nach dem Kampf den Reihen der Galaxie-Retter anschließt.

Genre: Online-Shooter
Entwickler: Gearbox Software
Publisher: 2K Games
Erscheinungsdatum: 03.05.2016
Preis: ca. € 44,-
USK: ab 12

Der neue Helden-Shooter der *Borderlands*-Macher steht im Schatten von Blizzards *Overwatch*. Ist das tatsächlich gerechtfertigt?

Von: Matti Sandqvist

Nun aber Butter bei die Fische: Nachdem wir bis auf drei alle der insgesamt 25 Haudegen von *Battleborn* freigespielt, jede der acht Missionen der Koop-Kampagne absolviert und uns in unzähligen Mehrspielerduellen unter Beweis gestellt haben, sind wir endlich in der Lage, eine Wertung des Helden-Shooters der *Borderlands*-Macher zu liefern.

Die Retter der Galaxis

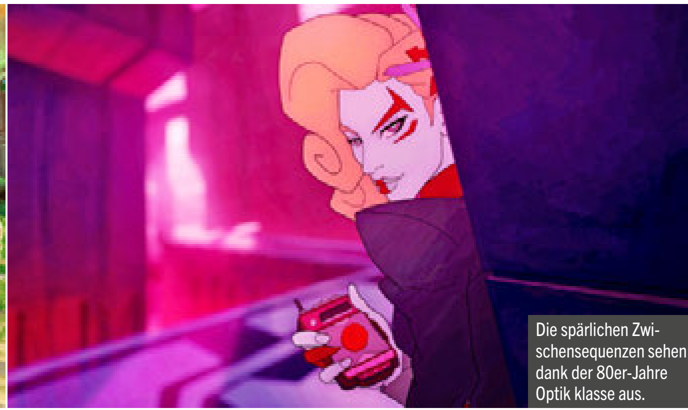
Battleborn bietet neben zwei MOBA-ähnlichen sowie einem klassischen Capture-the-Flag-Modus auch eine ausgewachsene Kampagne für bis zu fünf Spieler. Die Handlung dreht sich dabei um die Rettung des letzten Sonnensystems der Galaxis, die wir gegen die finsteren Varelsi und den Verräter Rendain verteidigen. Dafür müssen wir das fragile Bündnis der Battleborn wiederherstellen, indem wir rund 40 Minuten lange Koop-Aufträge erledigen und so zum Beispiel den ehemaligen Fertigungsroboter Isic auf unsere Seite bringen oder den Jenneriten-Shock-Soldaten Caldarius aus den Fängen der Varelsi retten. Insgesamt kann man die Aufträge in drei unterschiedliche Typen unterteilen: Raid-, Eskortierungs- und Verteidigungsmissionen. In den Letzteren müsst ihr euch zum Beispiel an drei oder auch mal vier Stellen gegen Wellen von Gegnern zur Wehr setzen. Die Raid-Missionen lassen sich dagegen am ehesten mit den Hauptquests aus *Borderlands* vergleichen, in denen man gegen riesige Gegner antreten muss, und in den Eskortierungsmissionen spielen riesige Drohnenmechs die Hauptrolle, die ihr vor anstürmenden Feinden verteidigen müsst.

Ärgerlich

Schon die etwas magere Auswahl der Missionstypen deutet es an: *Battleborns* Kampagne lässt sich in Sachen Abwechslung kaum mit denen von anderen storylastigen Ego-Shootern der Marke *Bioshock* vergleichen. Ebenso trist fällt die Inszenierung der Handlung aus, die in spärlichen Zwischensequenzen und lustigen Dialogen innerhalb der Missionen erzählt wird. Trotzdem muss man sagen, dass die Missionen sowohl grafisch als auch spielerisch mit denen von *Borderlands: The Pre-Sequel* gleichauf sind. Ebenso ist der tiefschwarze Humor wieder mit an Bord und so darf man sich als Vaulthunter-Veteran auf den einen oder anderen Lacher freuen. Doch hier hören dann auch die Gemeinsamkeiten auf: Während es bei *Borderlands* viel mehr auf die passende Erfahrungsstufe und die Ausrüstung ankam, spielt die rich-



Insgesamt gibt es drei unterschiedliche Missionstypen in der Koop-Kampagne. Hier müssen wir etwa eine riesige Drohne von Gegnern beschützen.



Die spärlichen Zwischensequenzen sehen dank der 80er-Jahre Optik klasse aus.

Die aktuell 25 Helden des Spiels lassen sich grob in drei Klassen unterteilen. Heiler Miko ist zum Beispiel ein Support-Charakter.

tige Zusammensetzung des Teams bei *Battleborn* die Hauptrolle. So sollte ein Team am besten über einen guten Nah- sowie Fernkämpfer verfügen und zudem einen Heiler sein Eigen nennen, damit man bei den ziemlich schwierigen Missionen nicht allzu sehr verzweifelt. Ein Fehlschlag ist übrigens ziemlich ärgerlich, denn obwohl man im normalen Schwierigkeitsgrad respawnen kann, muss man den Auftrag von vorne anfangen, falls ein Missionsziel – etwa die Verteidigung eines Droiden – fehlschlägt. Ergo steht im schlimmsten Fall eine lästige Wiederholung von fast einer ganzen Stunde auf der Agenda. Noch ärgerlicher ist es, dass man nach einem Verbindungsabbruch nicht wie bei anderen Multiplayer-Titeln wieder in die Partie einsteigen kann. Hier können wir aber Gearbox nicht komplett die Schuld zuweisen, denn die Server von *Battleborn* liefen in den von uns gespielten Runden tadellos. Doch man kennt es ja: Mal kann es auch zu Hause Probleme mit der Internetverbindung geben oder – was deutlich häufiger vorkommt – ein oder zwei Mitspieler verlieren die Lust zum Weiterspielen und so muss man die beinharte Mission mit einem dezimierten Team ohne Hoffnung auf Nachrücker zu Ende spielen.

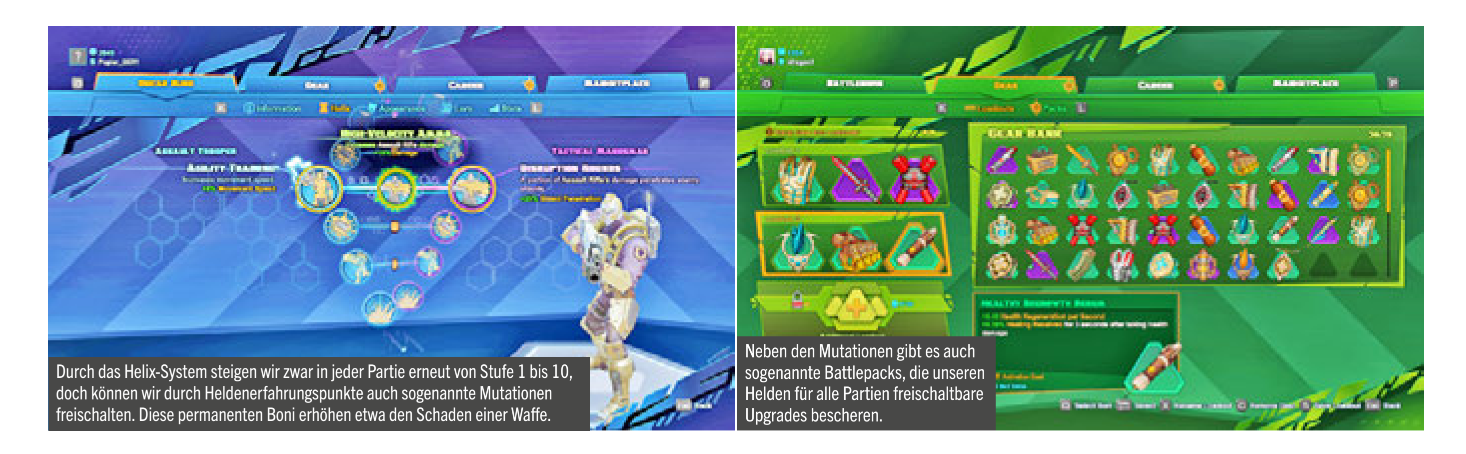
Nette Dreingabe

Sonst waren wir mit den gespielten Missionen zwar ganz zufrieden, doch einen echten Kaufgrund stellt der Koop-Modus unserer Meinung nach nicht wirklich dar. Dafür fällt die Inszenierung der Kampagne mit ihren wenigen, aber optisch interessanten Zwischensequenzen etwas zu schlicht aus und außerdem ließ uns die zwar abgedrehte, aber auch ziemlich konfuse Handlung um die Rettung von Solus relativ kalt. Zudem ist die Auswahl aus nur drei unterschiedlichen Missionstypen etwas zu mager, um tatsächlich für eine ausgewachsene Hauptkampagne von rund acht Stunden genügend Abwechslung zu bieten. Viel eher sehen wir den Koop-Modus als eine nette und auch ziemlich spaßige Dreingabe, die euch die 25 Haudegen sowie ihre Spielweise ein wenig näherbringt und euch so für die beinharten Mehrspielerkämpfe gegen andere Teams vorbereitet.

Die kleinen Helferlein

Die Mehrspielermodi sind auch der Grund, weshalb wir *Battleborn* am Ende doch noch eine gute Wertung geben. Vor allem die Modi „Überfall" und „Schmelze" stellen fast schon etwas komplett Neues im Online-Shooter dar und wirken trotz der vielen Faktoren, die das Balancing betreffen, sehr gut durchdacht. In beiden Varianten bewegen sich neben den Mitspielern auf beiden Seiten Minions an festen Lanes entlang, die wir als Team beschützen müssen. Während es in „Schmelze" dann darum geht, die kleinen Schergen zu einer Brennkammer zu führen, müssen wir in „Überfall" die Helferlein gegen Spinnenwächter-Drohnen des Gegners antreten lassen.

Wie in der Koop-Kampagne kämpfen wir in den Versus-Modi ebenfalls in fünfköpfigen Teams. Dabei kommt es hier noch mehr auf die Zusammenstellung der eigenen Mannschaft an. Euch stehen am Anfang acht unterschiedliche Haudegen wie der Pilzkopf Miko, der laserschwertschwingende Rath



Durch das Helix-System steigen wir zwar in jeder Partie erneut von Stufe 1 bis 10, doch können wir durch Heldenerfahrungspunkte auch sogenannte Mutationen freischalten. Diese permanenten Boni erhöhen etwa den Schaden einer Waffe.

Neben den Mutationen gibt es auch sogenannte Battlepacks, die unseren Helden für alle Partien freischaltbare Upgrades bescheren.

Im Schmelze-Modus müssen wir die feindlichen Minions daran hindern, zu einer Brennkammer zu gelangen.

Grafisch wirkt *Battleborn* mitunter etwas überladen. So braucht man zum Beispiel eine Weile, bis man sich an das Effektgewitter in den Gefechten gewöhnt.

In den Versus-Modi können wir auch sogenannte Elite-Roboter anheuern, die deutlich mehr als die normalen Minions aushalten.

oder der Klon-Sturmsoldat Oscar Mike zur Auswahl, die sich grob in Verteidiger, Angreifer und Supporter unterteilen lassen. Mit der Zeit – etwa durch Fortschritte in der Koop-Kampagne – schaltet man dann weitere Haudegen wie den Nahkampfspezialisten Boldur oder den Mechkrieger Toby frei.

Die Kombination macht's

Positiv: Keiner der Charaktere ist im Vergleich zu den anderen übermächtig. Viel mehr gibt es Kombinationen von Helden, die einfach sehr gut zusammen funktionieren. So kann zum Beispiel der mit einem riesigen Gatling-Gun bewaffnete Montana durch eine Helix-Fertigkeit endlos lange feuern, indem er, nachdem die Waffe überhitzt, für jeden Schuss etwas Schaden aufnimmt. Der Supporter Miko kann dann dem Minigun-Schützen zu Hilfe eilen und ihn mit seiner Heilfähigkeit unter die Arme greifen.

Eine weitere Besonderheit für die Partien ist aber auch das Helix-System, das die Charaktere in jeder Partie von Stufe 1 bis 10 aufsteigen lässt. Dadurch, dass wir stets aus zwei unterschiedlichen Fähigkeiten eines aussuchen, können wir uns den Anforderungen der Partie anpassen. Unserer Meinung nach sorgt ebendieses System für sehr viel Abwechslung in Mehrspielergefechten. Das Gleiche können wir aber nicht über die Auswahl der Maps sagen. Für jeden Spielmodus liefern die Entwickler magere zwei Karten! Zwar will Gearbox in den folgenden Monaten weitere kostenlos nachliefern, aber unserer Meinung nach ist das deutlich zu wenig für ein Spiel mit einem starken Fokus auf den Mehrspielermodus.

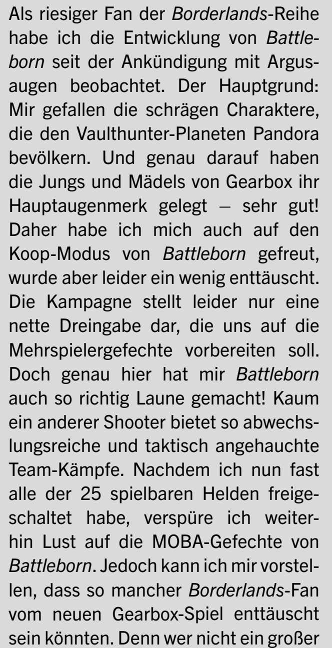
Fazit

Zum Glück sorgen aber – wie bereits erwähnt – das Helix-System und die 25 unterschiedlichen spielbaren Helden schon für eine ganze Fülle von Abwechslung. Trotzdem können wir uns gut vorstellen, dass man nach einigen Tagen sich andere Areale für die beinharten Gefechte wünscht. Auch weitere, eher kleinere Mankos sind uns in den Partien aufgefallen. Es ist zum Beispiel ziemlich ärgerlich, dass man den eigenen Haudegen vor dem Start einer Partie nach einmaligem Auswählen nicht mehr wechseln kann. Dadurch hatten wir oft das zweifelhafte Vergnügen, in Teams ohne einen Support-Charakter zu kämpfen – und verloren deshalb jedes Match. Ein weiteres Problem betrifft das Matchmaking. Vor allem mit zunehmenden Kommando-Rang (den wir permanent durch Erfahrungspunkte steigerten) fielen die Wartezeiten für Versus-Gefechte mit mehr als vier Minuten sehr lang aus. Das könnte unter Umständen bedeuten, dass man in Zukunft, falls *Battleborn* sich nicht wie geschnitten Brot verkauft, eine Engelsgeduld an den Tag legen muss, wenn man sich auf die Suche nach Mehrspieler-Partien macht.

Abseits dieser Mängel waren wir aber sehr zufrieden mit den Versus-Modi und finden, dass Gearbox mit *Battleborn* ein ziemlich rundes Paket abliefert. Die Entwickler haben unserer Meinung nach ein paar Baustellen, an denen sie arbeiten sollte, etwa bei der Auswahl an Mehrspieler-Karten. Wir haben uns insgesamt fast 40 Stunden mit den Koop- und Mehrspieler-Partien beschäftigt und langweilig wurde uns dabei so gut wie nie – und das ist schon ein sehr gutes Zeichen! Trotzdem müssen wir zugleich sagen, dass *Battleborn* auch ein ziemlich besonderes Spiel ist, das sich vor allem an Online-Shooter-Fans mit Teamfähigkeiten richtet. Wer damit nicht klarkommt und einfach ein *Borderlands* mit einem anderen Setting erwartet, wird mit dem neuen Gearbox-Spiel nicht glücklich werden. ❑

MEINE MEINUNG

Matti

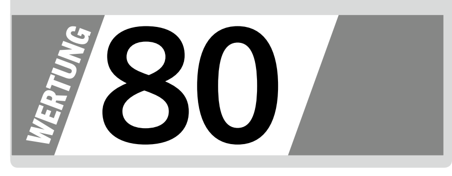


„Nicht perfekt, aber die MOBA-Gefechte sind klasse!"

Als riesiger Fan der *Borderlands*-Reihe habe ich die Entwicklung von *Battleborn* seit der Ankündigung mit Argusaugen beobachtet. Der Hauptgrund: Mir gefallen die schrägen Charaktere, die den Vaulthunter-Planeten Pandora bevölkern. Und genau darauf haben die Jungs und Mädels von Gearbox ihr Hauptaugenmerk gelegt – sehr gut! Daher habe ich mich auch auf den Koop-Modus von *Battleborn* gefreut, wurde aber leider ein wenig enttäuscht. Die Kampagne stellt leider nur eine nette Dreingabe dar, die uns auf die Mehrspielergefechte vorbereiten soll. Doch genau hier hat mir *Battleborn* auch so richtig Laune gemacht! Kaum ein anderer Shooter bietet so abwechslungsreiche und taktisch angehauchte Team-Kämpfe. Nachdem ich nun fast alle der 25 spielbaren Helden freigeschaltet habe, verspüre ich weiterhin Lust auf die MOBA-Gefechte von *Battleborn*. Jedoch kann ich mir vorstellen, dass so mancher *Borderlands*-Fan vom neuen Gearbox-Spiel enttäuscht sein könnten. Denn wer nicht ein großer Freund von Online-Shootern ist, für den bietet *Battleborn* mit seiner mageren Kampagne als Gesamtpaket deutlich zu wenig.

PRO UND CONTRA

- ➕ 25 spielbare Charaktere sorgen für viel Abwechslung
- ➕ Frische MOBA-Mehrspieler-Modi gut balanciert und motivierend
- ➕ Schräge Helden und lustige Dialoge
- ➕ Teamplay wird belohnt
- ➖ Missionen der Koop-Kampagne müssen bei Fehlschlag oder Abbruch komplett wiederholt werden.
- ➖ Nur drei Missionstypen in der Koop-Kampagne
- ➖ Wenige Mehrspielerkarten (jeweils 2 pro Modus)
- ➖ Zwischensequenzen können nicht übersprungen werden.



Tuningtipps für Battleborn

Von: Philipp Reuther

Battleborn überzeugt mit hübscher, bunter Comic-Optik, auch wenn die zugrunde liegende Unreal Engine 3 schon etwas betagt ist. Wir geben Tipps für flüssiges Gameplay.

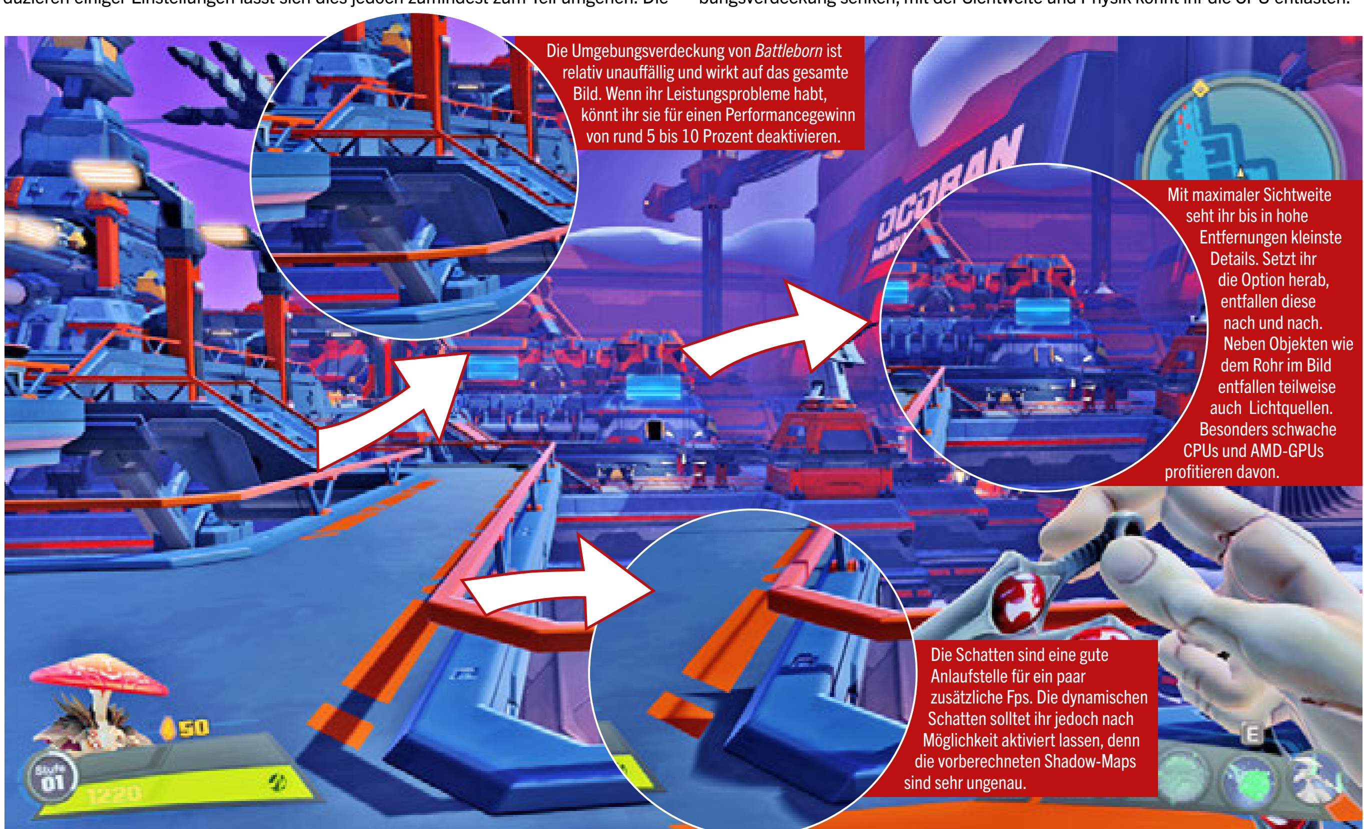
B*attleborn* lässt einige Wurzeln zu Gearbox' *Borderlands*-Reihe erahnen, neben der knalligen Comic-Grafik betrifft dies auf technischer Seite insbesondere die Spiele-Engine: Auch *Battleborn* setzt auf die mittlerweile etwas in die Jahre gekommene Unreal Engine 3. Diese wurde allerdings in einigen Punkten deutlich überarbeitet, besonders Shading und Beleuchtung wirken wesentlich moderner. Die Spielewelt, Figuren und Effekte wurden ebenfalls überarbeitet, so ist insbesondere die Anzahl an Polygonen sowohl bei Levels als auch Charakteren und Gegnern auffallend höher. Die mittels Nvidias Physx dargestellten Effekte sowie die Berechnung von Stoffen wissen durchaus zu gefallen, wurden in *Battleborn* allerdings deutlich zurückgefahren. Zudem werden diese nun von der CPU berechnet, auch wenn ihr eine Nvidia-Grafikkarte verbaut habt – so aufwendige Simulationen von herumfliegenden Trümmerstückchen oder Flüssigkeiten wie in der *Borderlands*-Reihe werdet ihr in *Battleborn* also nicht zu Gesicht bekommen.

Dennoch sind Nvidia-Grafikkarten momentan im Vorteil. So liefert eine GTX 970 beinahe 30 % mehr Leistung als die eigentlich ähnlich starke R9 390. Aktuellen Fiji-GPUs, also der R9 Fury (X) sowie R9 Nano, liegt das Spiel auffallend besser. Hier fehlen offenbar noch einige Optimierungen, eventuell können diese per Treiber vorgenommen werden, jedoch zeigen auch Nvidia-GPUs einige empfindliche Einbrüche bei der Performance. Dennoch lässt sich *Battleborn* auch mit Mittelklasse-GPUs gut spielen. Für volle 60 Fps, die aufgrund des flotten Spieltempos sehr empfehlenswert sind, müssen allerdings einige Optionen herabgesetzt werden.

Wir empfehlen, zuerst die Bewegungsunschärfe zu deaktivieren, diese kostet in 1080p bereits gute 10 Prozent Leistung und wird mit steigender Auflösung nochmals teurer. Des Weiteren ist die Sichtweite bei bestimmten Systemkonfigurationen eine gute Tuning-Möglichkeit. Diese ist besonders mit schwächeren Prozessoren sowie AMD-Grafikkarten auf der höchsten Stufe teuer. Offenbar gibt es einige Probleme mit entstehendem Overhead. Ein Herabsetzen auf die Stufe hoch ist beim Spielen nur schwerlich zu bemerken, bringt im Falle einer Mittelklasse-Radeon wie der R9 380 an kritischen Stellen aber einen Performance-Gewinn von guten 10 Prozent, stärkere Radeons können nochmals deutlicher zulegen. Ähnliches gilt für die Physx-Effekte, welche die CPU zusätzlich belasten und Overhead-Probleme verstärken. Auch hier ist mit dem Herabregeln um eine Stufe ein Leistungsplus von guten 10 Prozent drin. Auch mit einer Nvidia-Grafikkarte sind mit diesen Kniffen Leistungsgewinne möglich, allerdings in etwas geringerem Rahmen. Habt ihr mit einer Geforce Leistungsprobleme, solltet ihr eher die Grafikkarte entlasten. Dies geht am einfachsten durch das Reduzieren der Schatten sowie der Umgebungsverdeckung. Mit einer Reduzierung der Sichtweite sowie Deaktivierung der Bewegungsunschärfe sind so konstant hohe Bildraten kein Hexenwerk. ❑

UMGEBUNGSVERDECKUNG, DYNAMISCHE SCHATTEN UND SICHTWEITE IM BILDVERGLEICH

Trotz Comic-Optik ist *Battleborn* in einigen Szenarien recht anspruchsvoll. Mit dem Reduzieren einiger Einstellungen lässt sich dies jedoch zumindest zum Teil umgehen. Die Grafiklast lässt sich am einfachsten durch das Reduzieren der Schatten und der Umgebungsverdeckung senken, mit der Sichtweite und Physik könnt ihr die CPU entlasten.



Im fiktiven Kampf gegen nordkoreanische Unterdrücker in Philadelphia nähern wir uns nach über 22 Spielstunden dem Story-Ende von *Homefront: The Revolution*.

WARUM KEINE WERTUNG?

Die uns zur Verfügung gestellte Vorabversion ist zwar inhaltlich komplett, allerdings kündigte der Hersteller einen umfangreichen Day-One-Patch an und entschied daher, die Version noch nicht für eine Wertung freizugeben. Außerdem wollen wir nach Release auch den Online-Koop-Modus mit in die Wertung einbeziehen.

AUF PCGAMES.DE findet ihr zeitnah nach Release die finale Wertung.

Homefront: The Revolution (Story-Modus)

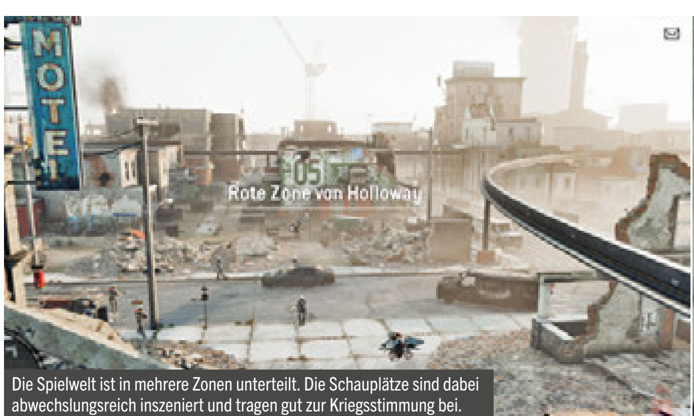
Von: Stefan Weiß

Unterhaltsamer Befreiungsakt mit amerikanischem Patriotismus-Einschlag.

Eine Invasion im eigenen Land gehört wohl zu den schlimmsten Albträumen der Supermacht USA. Insbesondere Hollywood zelebrierte dieses Szenario schon oft genug, mit Aliens in Science-Fiction-Streifen wie *Krieg der Welten*, *Independence Day* und Co. Aber auch als „reales“ Setting mit bösen Kommunisten-Armeen inszeniert, beschwor man den Untergang der USA herauf, etwa 1984 in *Die Rote Flut* von Regisseur und Autor John Milius. Auf dem PC thematisierten Action-Spiele wie *Freedom Fighters* von IO Interactive (2003) und *Homefront* von Kaos Studios (2011) den fiktiven amerikanischen Widerstandskampf. Mit *Homefront: The Revolution* schlägt Entwickler Dambuster Studios in die gleiche Kerbe und lässt euch gegen die brutale Knechtschaft durch nordkoreanische Besatzungstruppen in Amerika antreten. Im Vortest konnten wir den Story-Modus komplett durchspielen, was uns rund 22 Stunden beschäftigte.

Schwarz-Weiß-Szenario

Um das kontroverse Kriegsthema möglichst glaubhaft rüberzubringen, skizzieren die Entwickler das folgende Szenario: Nordamerika begibt sich seit den 1970er-Jahren kontinuierlich in die technologische Abhängigkeit einer einzigen, nordkoreanischen Firma namens Apex. Diese entwickelt unentwegt Hightech-Geräte und schwenkt in die Waffenproduktion um, welcher die Vereinigten Staaten nicht widerstehen können. Bedingt durch Kriege und wirtschaftliche Probleme verschuldet sich die USA hoffnungslos an Nordkorea. 2025 knipst Apex dank seiner Softwarekontrolle per Knopfdruck den gesamten USA-Verteidigungsapparat aus. Jetzt, vier Jahre später, beherrscht die nordkoreanische Armee (KVA) das amerikanische Terrain und regiert mit brutaler Gewalt. Klar, das Setting in *Homefront: The Revolution* ist pure Fiktion, wird aber im Render-Intro ganz ordentlich präsentiert.



Die Spielwelt ist in mehrere Zonen unterteilt. Die Schauplätze sind dabei abwechslungsreich inszeniert und tragen gut zur Kriegsstimmung bei.



Benjamin Walker ist der gefangene Anführer der Revolutionsbewegung. Eine unserer Aufgaben besteht darin, ihn zu befreien. Was sich linear und simpel gestrickt anhört, hält im Verlauf der Kampagne einige Überraschungen und Wendungen bereit – gut so!

DIE SPIELWELT: SO LÄSST SICH DIE BEVÖLKERUNG ZUR REVOLUTION ANSTACHELN!

Die in mehrere Zonen aufgeteilte Spielwelt bietet euch wie in einem Open-World-Setting zahlreiche Interaktionsmöglichkeiten.

Der unglücklich ins Deutsche übersetzte Begriff „Herzen und Gedanken" steht für die Bereitschaft der Bevölkerung, sich gegen die Unterdrücker aufzulehnen. Mit jeder abgeschlossenen Haupt- oder Nebenaufgabe steigt die Entschlossenheit der Bewohner. Sobald der Wert 100 % erreicht hat, könnt ihr mithilfe eines Radiofunkspruchs die Revolution ausrufen. Die Idee ist im Prinzip ganz gut umgesetzt. Schade ist nur, dass sich das Aufgaben-Repertoire in jeder Zone zu sehr wiederholt: Locations einnehmen, Radios finden, Sabotage- und Befreiungsaktionen erledigen.

Optische Veränderung
Je mehr Aufgaben ihr erfüllt, desto deutlicher sind die Spuren des Widerstands in den Zonen erkennbar. Das motiviert, in jedem Gebiet möglichst alle Anforderungen zu erfüllen.

***Far Cry* und *Assassin's Creed* lassen grüßen!**
Das für Open-World-Spiele typische Abarbeiten von Icons auf der Karte findet auch in *Homefront: The Revolution* statt. Das macht eine Zeitlang zwar ordentlich Spaß, mutiert auf Dauer aber zur Routinearbeit ohne Überraschungen.

Simpler Wiederholungstäter
Die Befreiungsaktionen lassen sich oft an den gleichen Stellen wiederholen. Hier gilt es etwa, eine Wache auszuschalten, die nach wenigen Minuten immer neu auftaucht.

Im Spiel schlüpft ihr in die Rolle von Hauptfigur Ethan Brady, der gerade mal drei Tage der Widerstandsbewegung in Philadelphia angehört. Gleich zu Beginn im Story-Modus überstürzen sich die Ereignisse: Brady wird im Zuge einer KVA-Razzia mit seinen Kumpanen hochgenommen und kurz danach gelingt es den Bösewichtern, den für die Widerstandsbewegung so wichtigen Anführer Benjamin Walker dingfest zu machen. Das Ganze geizt nicht mit expliziter Gewaltdarstellung sowie mit Folter-Szenen und macht damit plakativ und unmissverständlich klar, wer hier die Guten und wer die Bösen sind.

Ungeahnte Story-Entwicklung
Der stimmig inszenierte Tutorial-Level lässt euch die Geschichte von Beginn an hautnah miterleben und macht euch dabei mit der unkomplizierten Shooter-Steuerung vertraut.

Danach folgt eine über 20 Stunden dauernde Hauptstory, die zwar immer wieder mit klischeehaften Attitüden gespickt ist, spielerisch aber auch mit etlichen Überraschungen und Wendungen punktet. So versuchen wir, einen Plan für Walkers Rettung umzusetzen, was jedoch ganz anders verläuft als gedacht. Trotz der konsequent patriotisch angehauchten Erzählstruktur erleiden wir immer wieder herbe Rückschläge, müssen mit üblem Verrat und derben Verlusten klarkommen, was unterm Strich für recht spannende Shooter-Stunden sorgt. Das Gefühl, es mit einem übermächtigen Gegner zu tun zu haben, ist stets präsent.

Abwechslungsreiche Spielwelt
Der Schauplatz Philadelphia ist in zehn spielbare Zonen unterteilt, die ihr nach und nach freischaltet. Dabei weist jede Zone eigene Facetten auf. Der Stadtbezirk Lombard ist beispielsweise ein reines Kriegsgebiet und wurde von der KVA vergast, daher ist eine Atemschutzmaske Pflicht. Die Stimmung dort erinnert uns an Levels aus *S.T.A.L.K.E.R.* oder auch an den Konsolenhit *The Last of Us*. Der Bezirk Ashgate dagegen ist ein Wohnbezirk für Kollaborateure



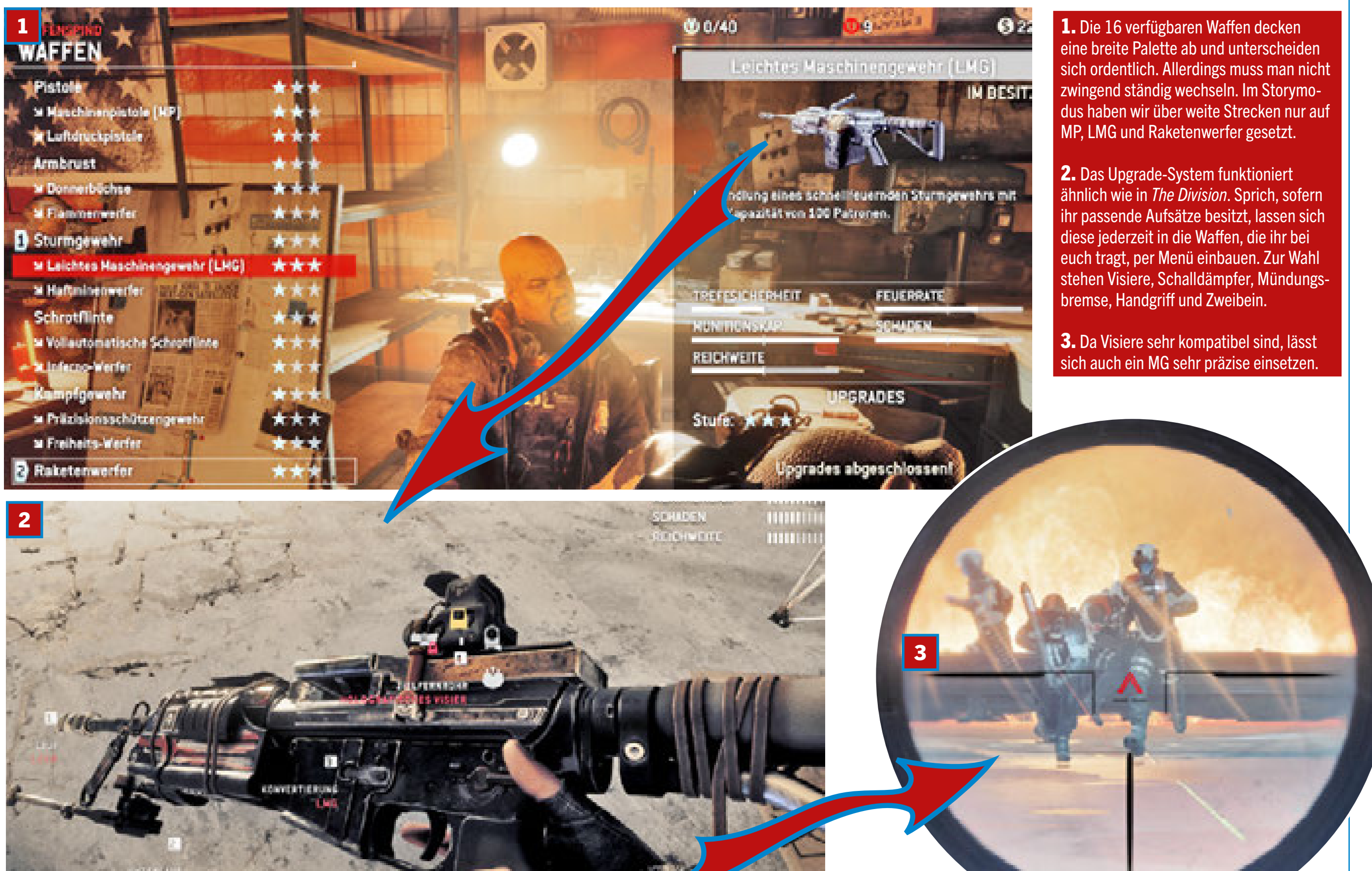
Bei jeder Gelegenheit versuchen wir, die Nordkoreaner zu sabotieren. Gadgets wie etwa ferngezündete Bomben helfen uns dabei.

Die Story-Missionen sorgen für angenehme Spannung. Hier etwa müssen wir unser Flugabwehrgeschütz mehrere Minuten gegen anrückende Gegner verteidigen.

BASTELSHOP: DAS WAFFEN- UND AUSRÜSTUNGSARSENAL

Modifizerbare Waffen, Gadgets und Ausrüstungs-Upgrades – die individuelle Spezialisierung ist in *Homefront: The Revolution* ganz ordentlich umgesetzt.

In jedem Widerstandslager habt ihr Zugriff auf den Waffenspind. Dieser fungiert, wie in *Far Cry 3* und *4* als zentrale Ausrüstungsbasis. Außer Waffen lassen sich hier auch Gadgets beziehen. Diese sind unterteilt in Brandbomben, Sprengstoff, Hack-Gerät und Ablenkung. Jedes Tool gibt es in drei Ausführungen: Als Wurfobjekt, als gezielt platzierbare Variante oder in Form eines ferngesteuerten Modellautos. Die beiden letztgenannten Versionen zündet ihr per Smartphone. Wer mag, kann die Gadgets selbst herstellen, die dafür nötigen Rohstoffe gibt's zuhauf zu finden oder ihr kauft sie am Waffenspind ein. Das nötige Geld erhaltet und findet ihr reichlich. Um Ethan Brady selbst aufzuwerten, sind 11 Kleidungsobjekte im Angebot. So verringert die taktische Weste etwa den Schaden um 25 %, leichte Stiefel reduzieren die Lautstärke um 50 % etc. Da sich diese Items nicht aufbrauchen, nimmt man sie gern mit.



1. Die 16 verfügbaren Waffen decken eine breite Palette ab und unterscheiden sich ordentlich. Allerdings muss man nicht zwingend ständig wechseln. Im Storymodus haben wir über weite Strecken nur auf MP, LMG und Raketenwerfer gesetzt.

2. Das Upgrade-System funktioniert ähnlich wie in *The Division*. Sprich, sofern ihr passende Aufsätze besitzt, lassen sich diese jederzeit in die Waffen, die ihr bei euch tragt, per Menü einbauen. Zur Wahl stehen Visiere, Schalldämpfer, Mündungsbremse, Handgriff und Zweibein.

3. Da Visiere sehr kompatibel sind, lässt sich auch ein MG sehr präzise einsetzen.

aber in Teilen auch ein Ghetto für die Ärmeren der Stadt. Das Sperrgebiet repräsentiert einen düsteren Gefängnisabschnitt, in den wir uns einschleusen lassen müssen, und in der toll designten Marinewerft erleben wir ein cooles Story-Highlight, in dem es darum geht, einen der mächtigen Goliath-Panzer der KVA zu entwenden. Die permanent patrouillierenden Einheiten und Wachdrohnen, das brutale Auftreten der KVA sowie die allgegenwärtigen Überwachungskameras und Propaganda-Ansagen per Lautsprecher sorgen für ein schauriges Beklemmungsgefühl, das Erinnerungen an City 17 aus *Half-Life 2* hochkommen lässt.

Open-World-Routine

Neben den insgesamt gelungenen Story-Missionen bietet jede Zone haufenweise Nebenaufträge, die in typischer Open-World-Manier absolvierbar sind. Ähnlich wie bei der *Far Cry*-Serie gilt es dabei beispielsweise gegnerische Stützpunkte einzunehmen und Außenposten einzurichten. Die Vorgehensweise für die jeweiligen Locations wiederholt sich dabei recht schnell. Erreicht ein Drehventil hier, aktiviert einen Radiosender dort oder hackt euch in ein Elektronik-System; spielerisch ist das eher simpel gehalten. Sobald ihr einen solchen Punkt auf der Karte eingenommen habt, verwandelt sich die jeweilige KVA-Einrichtung in ein Widerstandslager. Fortan könnt ihr solche Locations als Checkpoint nutzen (manuelles Speichern gibt's nicht) und euch am stets vorhandenen Waffenspind ausrüsten. Mehr zum Thema Waffen findet ihr im Kasten auf dieser Seite. Das nötige Kapital erhaltet ihr durch erfolgreich abgeschlossene Aufträge. Alternativ lassen sich auch viele Objekte nach Wertgegenständen untersuchen, die ihr verkaufen könnt. Außerdem lassen sich auch besiegte Gegner stets plündern.

Anschlagtafeln warten zudem mit zufälligen Missionen auf, die in der Regel eine bestimmte Herausforderung darstellen. Fotografiert bestimmte Einheiten oder Objekte, nehmt einen Stützpunkt ein, ohne dabei einen Schuss abzufeuern, steckt x Gegner in Brand – typische Open-World-Kost eben, die Routine-Zeitvertreib bedeuten.

Quasi als Zufallselement fungieren die sogenannten Unruheherde. Dabei erreicht euch alle Nase lang per Funkspruch ein Hilfegesuch. Etwa dass ein Widerstandslager angegriffen oder ein bestimmter Ort durch Scharfschützen bedroht wird. Ihr habt nur einen kurzen Moment Zeit, solche Aufträge zu erfüllen. Das klingt erst mal spannend, ist aber spielerisch leider zu unbedeutend umgesetzt. Denn es spielt absolut keine Rolle, ob ihr eine solche Aufgabe erfüllt oder nicht. Schade, hier hätten die Entwickler eine gehörige Prise Dynamik ins Geschehen bringen können, beispielsweise indem ihr durch fehlgeschlagene Missionen dieser Art zuvor eingenommene Locations auch wieder an die KVA verliert. Was ihr einmal unter eure Kontrolle gebracht habt, bleibt für das gesamte Spiel in eurem Besitz. Was die eher unspektakulär wirkende Open-World-Inszenierung aber dennoch motivierend macht, ist die daraus resultierende Revolutionsbereitschaft der Bevölkerung (siehe Kasten auf Seite 69).

Ein weiterer schöner Nebeneffekt durch erfolgreich absolvierte Aufgaben ist die Zunahme an Widerstandskräften, die eigenständig in den Zonen agieren. So tummeln sich dann immer mehr bewaffnete NPCs in den Levels, die sich mit KVA-Einheiten anlegen und so für Ablenkung sorgen. Das Ganze lässt sich sogar taktisch ausnutzen. Bis zu vier Kämpfer lassen sich per Tastendruck anwerben, wenn ihr nahe bei solchen Charakteren steht. Ab dann folgen euch die NPCs, um euch zu unterstützen. Die Widerstandskämpfer sind mit unterschiedlichen Waffen ausgerüstet,

Patrouillierende Drohnen schlagen sofort Alarm und lotsen zahlreiche Gegner herbei. Dann heißt es flüchten, verstecken und abwarten, bis die Gegner die Suche aufgeben.

Euer Alter Ego Ethan Brady erweist sich auch als effizienter Nahkämpfer. Take-downs sind fast schon zu einfach.

Mit einem erbeuteten Goliath-Panzer schöpfen wir neuen Mut beim Widerstand. Die dazugehörige Mission, um an das Fahrzeug zu gelangen, ist eines der Highlights während der Kampagne.

Doof: Angeworbene NPC-Mitstreiter versperren uns in engen Bereichen oft den Weg, da sie keinen Millimeter Platz machen.

was ihr schon an ihrem Äußeren erkennt und was sich für bestimmte Missionen nutzen lässt. Wenn ihr etwa gerade dabei seid, KVA-Panzerfahrzeuge auszuschalten, sind logischerweise Widerständler mit Raketenwerfer besser geeignet als deren Kompagnons mit Schrotflinten. Falls ihr den Kampf auf große Distanz bevorzugt, könnten eher Scharfschützen von Nutzen sein. Schade ist allerdings, dass ihr den Mitstreitern keinerlei Befehle erteilen könnt. Im schlimmsten Fall endet das mit nervigem Navigationsgefummel, nämlich dann, wenn ihr euch in enger Umgebung aufhaltet. Da eure Begleiter gerne die körperliche Nähe zu Ethan Brady suchen, versperren sie damit schon mal stur Durchgänge und Öffnungen.

Noch Grund zum Mäkeln

Nicht so ganz gelungen ist die deutsche Lokalisierung. So gibt es beispielsweise mitunter peinliche Übersetzungsfehler, etwa wenn „Gasoline“ für Benzin (bei der Herstellung von Molotov-Cocktails) als Gas bezeichnet wird. Besonders bei emotional geprägten Situationen, in denen es um Verlust, Wut, Angst und Ähnliches geht, wirkt die deutsche Sprachausgabe einfach zu aufgesetzt und nicht gerade authentisch. Zum Glück lässt sich *Homefront: The Revolution* in den Sprachoptionen der Steam-Anbindung, die zwingend erforderlich ist, problemlos auf die englische Sprache umschalten. In der Originalvertonung hören sich die Dialoge schon bedeutend besser an. Ein zusätzlicher Download der entsprechenden Sprach-Dateien ist dabei nicht notwendig, da die Installation des Spiels gleich mehrere Sprach-Files integriert.

In technischer Hinsicht hinterließ die Vorabversion einen noch nicht ganz runden Eindruck. Typisch Cry-Engine 3 bringt *Homefront: The Revolution* schon mal einen gehörigen Hardware-Appetit mit. Beim Vortest hatten wir selbst mit 16 GB RAM, einer Geforce 980 und mit einem flotten Core i7 öfter mit Lags und heftigen Framedrops zu kämpfen. Auch beim automatischen Speichern gab es immer wieder Ruckler. Bei einem zweiten Testsystem mit einer Geforce 970 und 8 GB RAM wurden manche Texturen einfach nicht geladen. Laut Herstellerinfo seien solche Probleme auf die aktuellen Treiberversionen von Nvidia zurückzuführen, an deren Lösung man derzeit noch arbeite. Wir hoffen, dass diese Probleme mit dem schon angekündigten Day-One-Patch behoben sein werden. ❑

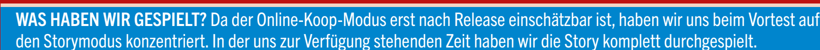
FAKTEN



GENRE:
Ego-Shooter
ENTWICKLER:
Dambuster Studios
PUBLISHER:
Deep Silver
TERMIN:
17.05.2016

- Umfangreicher Story-Modus mit über 20 Stunden Spielzeit
- Online-Koop-Modus für bis zu vier Spieler
- Zahlreiche Nebenaufgaben im Open-World-Stil
- Deutsche Version ungeschnitten
- Steam-Aktivierung benötigt

„Wer auf Patriotismus steht, darf seinen Freiheitskampf zelebrieren.“ *Stefan Weiß*



WAS HABEN WIR GESPIELT? Da der Online-Koop-Modus erst nach Release einschätzbar ist, haben wir uns beim Vortest auf den Storymodus konzentriert. In der uns zur Verfügung stehenden Zeit haben wir die Story komplett durchgespielt.

PRO & CONTRA

- ＋ Der Story-Modus überrascht in Bezug auf die Hauptmissionen mit etlichen Wendungen und Überraschungen.
- ＋ Die sich optisch ändernden Spielzonen und die selbstständig agierenden Mitstreiter schaffen eine gute Atmosphäre.
- ＋ Ordentliches Arsenal an Waffen, Ausrüstung und Gadgets
- − Die von uns gespielte Version wies noch einige technische Probleme auf (Lags, Framedrops, KI-Schwächen, Glitches).
- − Die deutsche Lokalisierungsversion überzeugt nicht immer und der stets stumme Hauptheld dämpft die Atmosphäre.
- − Die vielen 08/15-typischen Open-World-Nebenaufgaben verlieren zu schnell an Reiz und wiederholen sich zu sehr.

WERTUNGSTENDENZ 0  **80-84** 100

Unrealistisches Setting hin oder her, letztendlich kommt es in einem Spiel aufs Gameplay und auf die Inhalte an. Und das gelingt Dambuster Studios meiner Meinung nach ganz gut. Der Story-Modus punktet mit hübschen Wendungen und führt mir als Spieler vor Augen, dass ein Widerstandskrieg keine glorreiche Siegesarie, sondern auch durch Rückschläge und Verluste gekennzeichnet ist. Die KI könnte in einigen Bereichen schlauer, die deutsche Lokalisierung durch bessere Regie authentischer und die Nebenmissionen abwechslungsreicher sein. Dennoch zählt *Homefront: The Revolution* für mich zu den Einzelspieler-Shooter-Titeln, die ich gerne auch ein zweites Mal durchspiele. Ob der Online-Koop-Modus für zusätzlichen Spielspaß sorgen kann, das muss sich nach der Veröffentlichung des Spiels zeigen.

Stellaris



Die Grafik ist für Strategie-Verhältnisse schick, auf Sternen erkennt man sogar Sonnenflecken.

Genre: Echtzeitstrategie
Entwickler: Paradox Interactive
Publisher: Paradox Interactive
Erscheinungsdatum: 09.05.2016
Preis: ca. € 40,-
USK: nicht geprüft

Das neue Paradox-Spiel erzählt die Geschichte vom Aufstieg und Fall der Weltraumpilze. Oder eine von 1.000 anderen Storys.

Von: Peter Bathge



B(l)org, Klingonen, kleine grüne Männchen, Sektoiden – alles nicht das Richtige! Für den *Stellaris*-Test haben wir eine wahrlich furchterregende Rasse von Außerirdischen erschaffen: die Fliegenpilze! Unsere Redcaps genannten Fungi stellen nur eine der unzähligen Völker dar, die sich mit dem kreativen Editor zu Spielbeginn erstellen lassen. Was danach mit eurer ganz persönlichen Nation aus Insekten, Vögeln, Säugetieren, Schnecken, Echsen oder eben Pilzen anstellt, liegt ganz bei euch. Das Universum, wenn man so will, steht euch offen.

Mach mal Pause

Auch wenn die Aufmachung an ein Rundenstrategie-Spiel erinnert: *Stellaris* läuft in Echtzeit ab, eine Pausefunktion nimmt die Hektik raus. Der Spieler startet stets mit einer mickrigen Anfangsflotte und muss sein Imperium nach und nach ausweiten. Eine Quest-Reihe zum Einstieg und ein gutes Tutorial ermöglichen eine weitaus sanftere Lernkurve als in anderen, für ihre Unzugänglichkeit berüchtigten Paradox-Spielen. Nur zuweilen versteckt *Stellaris* wichtige Informationen hinter Unterpunkten; der Komfort leidet. Erst recht, wenn ihr euch immer weiter in der Galaxie ausbreitet, denn es fehlen Automatikfunktionen, zum Beispiel für das Ausheben von Raumflotten und Invasionsarmeen.

Immerhin nutzt *Stellaris* ein cleveres Sektorensystem. Je nach Entwicklungsstufe eures Reiches dürft ihr nur eine bestimmte Anzahl von Planeten selbst kontrollieren. Wer sich darüber hinwegsetzt, wird mit massiven Produktionsmali bestraft. Also teilt man seine Einflusssphäre in Sektoren auf. Die stellt ihr ebenso wie einzelne Kolonien unter die Kontrolle eines KI-gesteuerten Gouverneurs. Der Staatsbeamte kümmert sich fortan um den Bau

MODS & FAN-PATCHES

Stellaris unterstützt ausdrücklich Fan-Modifikationen. Für deutsche Spieler hat sich das bereits kurz nach Release ausgezahlt.

Die deutsche Übersetzung von *Stellaris* ist holprig. Manche Texte sind zu lang für ihre Schaltflächen und einige Begriffe wurden falsch übersetzt. Das hat bei Paradox-Spielen schon fast Tradition. Bis die Entwickler selbst nachbessern, springen engagierte Fans in die Bresche: Die Modifikation *Deutschkorrektur* kümmert sich um kleine und große Fehler. Den Download findet ihr zusammen mit vielen anderen, momentan vor allem kosmetischen Mods im Steam Workshop.



Bodentruppen werden in *Stellaris* mit wehrlosen Transportschiffen zu Planeten gekarrt, wo sie die Verteidiger niederringen.

1. Die in mehreren Stufen anpassbare Galaxiegröße erlaubt das Anlegen gigantischer Spielfelder – mit Spiralarmen oder ohne.

2. Mit Forschungsschiffen kartografiert ihr Sternensysteme. Dabei stoßt ihr auch immer wieder auf Anomalien, die interessante Folgen haben.

3. Im Schiffsdesigner rüstet ihr Korvetten, Kreuzer & Co. aus – unter anderem mit Jägern, Bombern, Schilden und Railguns.

neuer Gebäude; der Spieler macht seinem Vertreter Vorgaben. Das klappt gut und nimmt einem viel Mikromanagement ab.

Aufbau Alpha Centauri

Wer noch keine Sektoren eingerichtet hat, platziert Gebäude von Hand auf Planeten. Je nach Größe der Welt steht dafür eine bestimmte Anzahl rechteckiger Flächen zur Verfügung. Auf denen können sich zu Beginn sogenannte Blocker befinden: Vulkane, dichter Dschungel oder wilde Tiere. Die gilt es erst unter Zeit- und Geldaufwand zu beseitigen, die nötigen Technologien dafür wollen erforscht werden. Anschließend errichtet ihr Kraftwerke, Erzminen, Hydrofarmen für die Nahrungsmittelversorgung oder eine Reihe von Gebäuden, welche die Zufriedenheit der Bevölkerung steigern. Die Liste an Einrichtungen ist kurz, *Stellaris* ist kein Aufbaustrategie-Spiel. Dafür könnt ihr viele Gebäude mehrmals verbessern.

Fast jedes Feld besitzt einen Rohstoffwert, der sich bei der Konstruktion des dazugehörigen Gebäudes in einem Plus der entsprechenden Ressource (Energie-Credits, Mineralien, Nahrung sowie drei unterschiedliche Forschungspunkte) niederschlägt. Baut ihr ein gegenteiliges Bauwerk, verfällt der Bonus für immer. In jedem Fall benötigt ihr für den Betrieb der Gebäude aber eine Bevölkerungseinheit, die auf demselben Feld steht. Nachwuchs entsteht bei einer positiven Nahrungsbilanz und benötigt Zeit. Alternativ lassen sich auch Roboter bauen, die bei der Arbeit helfen. Zudem gibt es eingeschränkte Kombi-Effekte bei ähnlichen Gebäuden, die auf angrenzenden Feldern stehen.

Da kommt noch was

Typisch für Paradox, liefert das Unternehmen mit *Stellaris* ein superbes Gerüst ab, das in Zukunft mit fest eingeplanten DLCs und Inhalts-Patches um weitere Features ergänzt werden soll. So gibt's zum Release etwa keine Spionage und kein Handelssystem. Auch die Interaktion mit den Anführern in Militär, Forschung und Kolonieverwaltung könnte vielschichtiger sein. Ähnliches gilt für die eingeschränkten Diplomatie-Optionen mit den auf Dauer doch sehr austauschbaren KI-Regenten.

Hoher Wiederspielwert

Aber das soll nicht heißen, dass *Stellaris* in der derzeitgen Fassung arm an Inhalten wäre. Im Gegenteil, es ist riesig und von epischer Breite. Das beginnt schon am Anfang einer Endlospartie, dem einzigen Spielmodus von Paradox' Weltraum-Strategiespiel. Denn da erstellt ihr zunächst einmal eure Rasse. Hier gibt es unzählige Optionen – weit mehr etwa als im rundenbasierten Early-Access-Konkurrenten *Master of Orion* (siehe Vorschau auf Seite 42). Aus sechs Phänotypen und einem gigantischen Fundus an Porträts klickt ihr euch eure Lieblingsrasse zusammen, wählt anschließend noch wichtige Attribute für Ethik und Politik.

So könnt ihr etwa aggressive Heuschrecken auf die Galaxie loslassen – oder euch als pazifistische, streng gläubige Paradiesvögel um das Seelenheil der Nachbarn sorgen. Jede Einstellung lässt sich dabei noch ins Fatalis-



Das Diplomatiemenü bietet nur wenige Optionen. Die KI-Widersacher verhalten sich nachvollziehbar, sind auf dem normalen Schwierigkeitsgrad aber passiv.

Die Raumschlachten werden schnell unübersichtlich. Eingreifen dürft ihr aber ohnehin nicht.

tische steigern, was für größere Boni und Mali sorgt. Dazu existieren Eigenschaften wie „Schnelle Lerner“ (beschleunigt Forschung) oder „Dekadent“ (gibt ein Minus auf die Wirtschaftsproduktion ohne Sklavenarbeit). Wer nicht alleine spielen will, kann im Multiplayer-Modus ein Universum mit 32 menschlichen Teilnehmern erstellen. Name, Heimatwelt, Lieblingsklima und Aussehen der Raumschiffe festgelegt und schon geht der Spaß los. Alternativ wählt ihr eine Zufallsrasse.

Die zahllosen Optionen zu Spielbeginn zeigen schon: *Stellaris* ist darauf ausgelegt, mehrmals gespielt zu werden. Das funktioniert auch ganz hervorragend, weil die unterschiedlichen Rassen und ihre 15 Führungsstile (Theokratie, Demokratie, Diktatur etc.) den Spielverlauf subtil verändern. Dazu kommt noch die Forschung, bei der eine gute Portion Zufall zum schnellen Streben nach den begehrtesten Technologien dazukommt. Denn statt strikt den Ästen eines linear aufgebauten Forschungsbaums zu folgen, erhaltet ihr in drei Disziplinen einen Strauß bunt gemischter Forschungsprojekte angeboten, die *Stellaris* wie aus einem Kartenstapel zieht. Zwar gibt's immer noch Abhängigkeiten wie „Erst rote Laser erforschen, dann blaue“, aber dank Zufallssystem bekommt man manchmal früh eine fortschrittliche Technologie angeboten. Die Prise Zufall tut dem System insgesamt gut, der technische Fortschritt gestaltet sich dadurch stets anders.

Stellaris überrascht so immer wieder mit coolen Möglichkeiten, die kein anderes 4X-Spiel bietet. So lassen sich ganze Völker versklaven oder zwangsumsiedeln. Rücksichtslose Tyrannen können sogar ethnische Säuberungen anordnen. Wer die Geheimnisse der Genetik per Forschung entschlüsselt, darf nicht nur an seiner eigenen Rasse herumdoktern und ihr weitere Boni verleihen. Nein, man kann auch bezwungene Völker verändern, um sie fügsamer zu machen und so die Chance für eine Rebellion zu verringern.

Endlose Endgame-Abwechslung

Habt ihr erst einmal eure Grenzen erweitert und eine schlagkräftige Flotte aufgebaut, macht sich bei den meisten 4X-Spielen langsam, aber sicher Langeweile breit. Denn das Endgame verläuft gerade bei Weltraum-Strategiespielen doch immer nahezu gleich. Hier setzt Paradox mit *Stellaris* an, indem es überraschende Ereignisse in die Endphase einer Partie einbaut. Da gibt es etwa Jahrtausende alte Imperien, die sich zwar nicht mehr ausbreiten, aber technologisch weit überlegen sind und verschnupft auf Grenzkonflikte reagieren. Dazu kommen Invasionen aus fremden Dimensionen, mögliche Roboterrevolten oder das Auflehnen unterjochter Völker.

Um andere Rassen in eurem Reich zu managen, greift ihr auf das Fraktionssystem zu. Durch den Einsatz der wichtigen, nur langsam regenerierenden Ressource Einfluss bremst ihr Unabhängigkeitsbewegungen, bestecht Anführer oder gliedert Aufmüpfige besser in die Gesellschaft ein. Wer nicht aufpasst, riskiert, dass sich Planeten vom Imperium abspalten.


Dank Tutorial und einer Mini-Kampagne fällt der Einstieg leichter als bei anderen Paradox-Spielen.


Der Baumodus auf Planeten ist leicht zu durchschauen und nicht sonderlich komplex.



Die Präsentation ist knochentrocken. *Stellaris* entfaltet seine Faszination vorrangig über Texte.

Endgame-Überraschung: Aus einer fremden Dimension dringen kriegerische Wesen hervor (blau). Wir müssen uns mit anderen Völkern verbünden, um die Invasoren zurückzuschlagen und das Dimensionsportal zu zerstören.

Einfluss wird auch benötigt, um sich mit KI-Nationen zu verbünden oder eine Föderation à la *Star Trek* zu gründen – komplett mit eigens designter Sternenflotte und periodisch wechselndem Vorsitz. Kriege mit anderen Reichen funktionieren wie in *Europa Universalis 4*: Zu Konfliktbeginn legt ihr für euch und eure Verbündeten Kriegsziele fest, etwa die Annektion bestimmter Planeten oder die Knechtschaft des unterlegenen Reiches. Anschließend erhaltet ihr für jedes gewonnene Gefecht und jede besetzte Welt Kriegspunkte, mit denen ihr schließlich den Verlierern eure zu Beginn festgelegten Friedenskonditionen aufzwingt.

Immer feste drauf

Das Kampfsystem ist dabei so simpel wie irgend möglich: Derjenige mit der größeren respektive stärkeren Flotte siegt! Nach dem Erteilen des Angriffsbefehls ist für euch nichts mehr zu tun, ihr könnt einer Armada lediglich den Rückzug befehlen. Taktische Winkelzüge sind nicht möglich. Ihr müsst darauf vertrauen, dass euer Erfahrung sammelnder Flottenadmiral das Schiff im wahrsten Sinne des Wortes schon schaukelt.

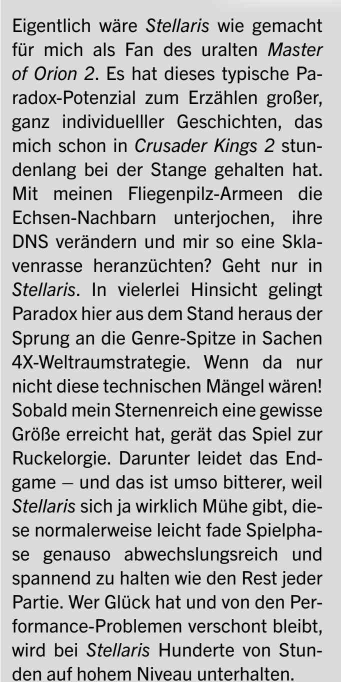
Wer will, kann im Schiffseditor mit dem Design seiner Kampfpötte viel Zeit verbringen. *Stellaris* unterscheidet zwischen Panzerung und Schilden – manche Plasmawaffen oder Torpedos ignorieren Energiebarrieren völlig. Wer seine Bewaffnung auf den Forschungsstand der Feinde abstimmt, kann sich so einen Vorteil verschaffen. Im normalen von drei Schwierigkeitsgraden (plus Ironman-Modus mit nur einem Spielstand) ist das aber kaum nötig, denn der Computergegner verhält sich eine Spur zu passiv. Das lässt sich dadurch ausgleichen, dass ihr zu Beginn Startboni an mehrere KI-Sternenreiche verteilt. Befindet ihr euch erst einmal im Konflikt, ist das Gebaren der Computer-Regenten clever: Feinde entscheiden sich für Angriffe auf schlecht geschützte Systeme und Verbündete oder Vasallen folgen eurer Flotte im Angriffsfall, sodass ihr konzentrierte Manöver mit der vollen Macht eures Bündnisses ausführen könnt.

Abseits der gewaltsamen Expansion bietet *Stellaris* leider (noch) keine weiteren Siegbedingungen. Die diplomatischen Optionen dienen nur dazu, Bündnisse für den Kriegsfall zu schmieden oder Ressourcen, Kartenkenntnisse und Planetensysteme mit anderen Nationen zu tauschen. Das stört einen aber kaum, denn beim *Stellaris*-Spielen entsteht schnell ein wunderbarer Fluss aus Ereignissen und Entscheidungsmöglichkeiten. Ständig gibt es etwas zu tun: Planeten wollen besiedelt, Revolten niedergeschlagen, unbekannte Sternensysteme erforscht werden. Die Zeit vergeht dabei wie im Flug. Und wäre hier Schluss mit unserem *Stellaris*-Test, könnten wir jetzt alle 4X-Spieler zum unbedenklichen Kauf aufrufen. Dann hätte Paradox das derzeit beste Weltraum-Strategiespiel abgeliefert. Allerdings gab es bei Redaktionsschluss am 13. Mai 2016 noch eine große Hürde für so eine Auszeichnung: die Performance.

Stolperstein Technik

Stellaris ruckelt. Je länger wir spielten, umso häufiger gab es Hänger beim Zoomen ins Gefecht oder beim Scrollen über die Galaxiekarte. Schließlich kam es sogar zu reproduzierbaren Nachladepausen von zwei, drei Sekunden auf der höchsten Geschwindigkeitsstufe. Zwei Patches auf Version 1.0.2 lindern zwar schon einige Beschwerden, dennoch bekommt die Clausewitz-Engine gerade bei großen Galaxien immer noch Schluckauf. Fies: Da *Stellaris* bis auf Auflösung und Multi-Sampling-Level keinerlei Grafikoptionen bietet (ebenso wenig Anpassungen fürs Tastatur-Layout), lässt sich im Menü auch nicht an der Leistungsschraube drehen. Deshalb ziehen wir von der eigentlichen Wertung fünf Punkte ab. Sollte sich die Situation durch weitere Updates bessern, lest ihr das auf PCGames.de. DRM-Info: *Stellaris* benötigt einen Steam-Account; eine DVD-Version erscheint am 27. Mai. ❑

MEINE MEINUNG



Peter Bathge

„Ohne Ruckler wäre es grandios. Ich hoffe auf Patches!"

Eigentlich wäre *Stellaris* wie gemacht für mich als Fan des uralten *Master of Orion 2*. Es hat dieses typische Paradox-Potenzial zum Erzählen großer, ganz individuelller Geschichten, das mich schon in *Crusader Kings 2* stundenlang bei der Stange gehalten hat. Mit meinen Fliegenpilz-Armeen die Echsen-Nachbarn unterjochen, ihre DNS verändern und mir so eine Sklavenrasse heranzüchten? Geht nur in *Stellaris*. In vielerlei Hinsicht gelingt Paradox hier aus dem Stand heraus der Sprung an die Genre-Spitze in Sachen 4X-Weltraumstrategie. Wenn da nur nicht diese technischen Mängel wären! Sobald mein Sternenreich eine gewisse Größe erreicht hat, gerät das Spiel zur Ruckelorgie. Darunter leidet das Endgame – und das ist umso bitterer, weil *Stellaris* sich ja wirklich Mühe gibt, diese normalerweise leicht fade Spielphase genauso abwechslungsreich und spannend zu halten wie den Rest jeder Partie. Wer Glück hat und von den Performance-Problemen verschont bleibt, wird bei *Stellaris* Hunderte von Stunden auf hohem Niveau unterhalten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Grandioser Spielfluss
- ➕ Spaßige Erkundung und Expansion
- ➕ Umfangreicher Völker-Baukasten
- ➕ Extrem hoher Wiederspielwert
- ➕ Spannende Innenpolitik
- ➕ Interessante Zufallsereignisse
- ➕ Etliche coole Ideen
- ➕ Superbes Forschungssystem
- ➕ Zugänglicher als andere Paradox-Hits
- ➕ Eingängiger Soundtrack
- ➖ Ruckelorgie bei großen Galaxien
- ➖ Keine Einflussnahme in Kämpfen
- ➖ Wenige Einstellungsmöglichkeiten für Grafik und Tastaturkürzel
- ➖ Deutsche Texte sind fehleranfällig
- ➖ Verschachtelte Menüs, wenig Komfort
- ➖ Karge Präsentation mit wenig (rein englischer) Sprachausgabe





Sich mit dicken Pötten fette Weltraum-„Seeschlachten" liefern – das Kernelement der Tabletop-Vorlage ist den Entwicklern von *Battlefleet Gothic: Armada* gut gelungen.

Genre: Strategie
Entwickler: Tindalos Interactive
Publisher: Focus Home Interactive
Erscheinungsdatum: 21.04.2016
Preis: ca. € 40,-
USK: ab 12 Jahren



Battlefleet Gothic: Armada

Vom Tabletop auf den PC: Knallig inszeniertes, aber inhaltlich noch zu polierendes Weltraum-Schiffeversenken im *Warhammer 40k*-Universum.

Von: Stefan Weiß

In *Battlefleet Gothic: Armada* schlagt ihr zahlreiche Echtzeitschlachten mit einer wachsenden Raumschiff-flotte im *Warhammer 40k*-Universum. Der Spielumfang fällt dabei ordentlich aus. Als Einzelspieler stürzt ihr euch in eine vier Kapitel umfassende Kampagne, die euch je nach Spielstil schon mal rund 15 Stunden beschäftigt. Dazu gibt's einen Skirmish- und Mehrspieler-Modus mit den vier spielbaren Fraktionen Imperiale Flotte, Chaos, Ork-Piraten und Eldar-Korsaren. Gefechte lassen sich dabei 1 gegen 1 oder 2 gegen 2 bestreiten. Im Missionsangebot stehen sieben Schlachtszenarien, wahlweise als Angreifer oder Verteidiger spielbar. Zu den verfügbaren Modellen zählen Fregatten, Zerstörer, leichte Kreuzer, Kreuzer, Schlachtkreuzer und Schlachtschiffe.

Optik und Stimmung passen

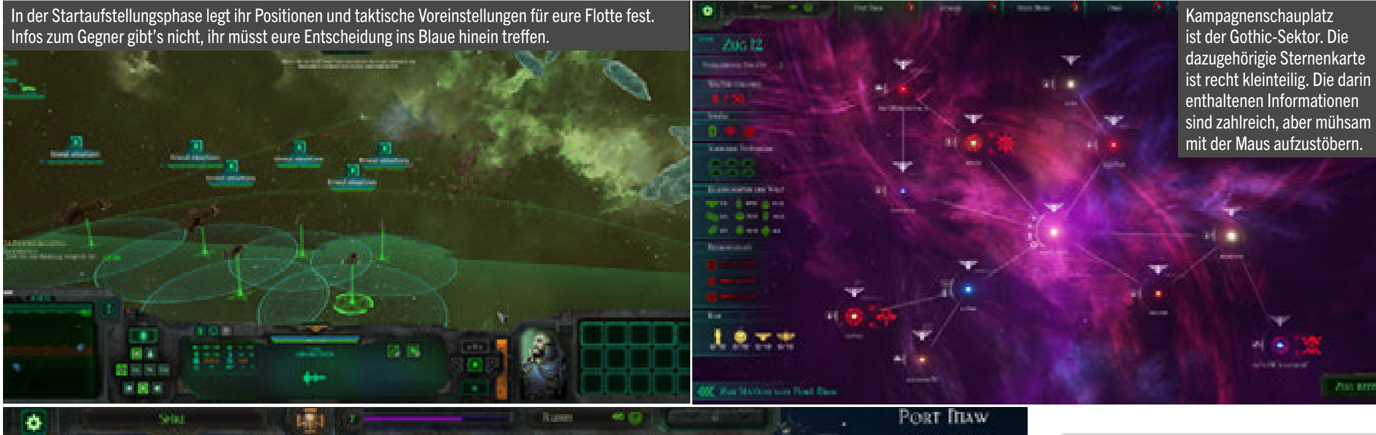
Die Schiffsmodelle der verschiedenen Fraktionen sehen prima aus und punkten mit zahlreichen Details. Die Unreal Engine 4 sorgt zudem für schicke Explosionen und schöne Effekte auf den Weltraumschlachtfeldern. Die musikalische Untermalung passt hervorragend dazu: Donnernde Trommeln, orchestrale Kirchenmusik und Choräle sorgen für die richtige Atmosphäre. Allerdings nutzt sich die Musik recht schnell ab, da es leider nur wenige Stücke gibt.

Chaos im Gothic-Sektor

Die Kampagne ist in Spielzüge gegliedert. Pro Zug steht euch eine begrenzte Anzahl Einsätze zur Verfügung. Außer den Story-Missionen könnt ihr so noch optionale Nebeneinsätze bestreiten. Neben den Chaos-Truppen müsst ihr euch zusätzlich der Bedrohung durch die Eldar- und Ork-Fraktion erwehren. Vor jeder Schlacht stellt ihr eure Flotten in der Werft zusammen, dabei steht euch stets eine unterschiedliche Zahl an Flottenpunkten zur Verfügung, die ihr für vorhandene Schiffstypen ausgebt.

Die Kampagnenidee ist ganz erfrischend: Der Gothic-Sektor im Spiel ist in sieben Cluster unterteilt, die ihr nach und nach freischaltet. Jedes dieser Gebiete enthält zahlreiche Welten, die von den feindlichen Fraktionen eingenommen werden können. Sobald ihr einen Planeten verliert, wirkt sich das spielerisch aus. So steigen dann beispielsweise eure Reparaturkosten und ihr erhaltet weniger Ruhm für geschlagene Schlachten. Ruhm ist jedoch wichtig, da ihr damit eure Flotte verbessert. Die Kampagne sieht vor, dass ihr nach jedem Zug weitere Welten verliert. Um die negativen Auswirkungen möglichst zu minimieren, gibt es in der Kampagne pro Zug auch optionale Nebeneinsätze. Damit lassen sich verlorene Welten wieder zurückerobern. Die im Grunde spannend klingende Idee entpuppt sich im Verlauf der Kampagne aber als zähes Wiederholungsspiel, da es nur eine Handvoll verschiedener Missionsszenarien gibt, die außerdem 1:1 den vorhandenen Skirmish- und Mehrspielerszenarien entsprechen. Ein Teil dieser Missionen ist dann auch noch für die Story-Missionen recycelt, nur eben mit Dialogen gewürzt. Schade, hier hätten wir uns ruhig mehr Abwechslung und Entscheidungen im Handlungsgeschehen gewünscht. Lediglich im letzten Kampagnenabschnitt gibt es ein paar solcher Entscheidungsmöglichkeiten.

Problematisch ist das unausgegorene Balancing. Während des Tests war beispielsweise die Eldar-Fraktion noch schlichtweg overpowered. Vor allem deren hohe Schiffsgeschwindigkeiten machten manche Aufträge kaum lösbar. Ebenfalls nervig sind die mitunter beinharten Zeitlimits. Missionsziele in drei Minuten zu erreichen, das artet dann in Hektik aus und hat nichts mehr mit ausgeklügelter Taktik zu tun. Auch das Zufallselement sorgte mitunter für Frust: Da man vor jedem Missionsbeginn in einem Szenario seine Schiffe auf einer Startlinie am Spielfeldrand aufstellt und keinerlei Information über Gegnerpositionen und Flottenzusammenstellung hat, kann man hier das Pech haben, völlig ins Klo zu greifen. Eine Niederlage ist dann kaum mehr abzuwenden.



In der Startaufstellungsphase legt ihr Positionen und taktische Voreinstellungen für eure Flotte fest. Infos zum Gegner gibt's nicht, ihr müsst eure Entscheidung ins Blaue hinein treffen.

Kampagnenschauplatz ist der Gothic-Sektor. Die dazugehörige Sternenkarte ist recht kleinteilig. Die darin enthaltenen Informationen sind zahlreich, aber mühsam mit der Maus aufzustöbern.



Schaltzentrale für euer Flottenmanagement ist die schicke, aber überladene Werft. Hier gilt es, zahlreiche Schaltflächen und daraus resultierende Untermenüs zu meistern, was ziemlich fummelig ausfällt.

Startaufstellung, fertig, los!
Vor einer Schlacht absolviert ihr eine Aufstellphase, um eure Schiffe zu platzieren und taktische Voreinstellungen zu definieren. So legt ihr fest, ob eure Einheit automatisch angreifen oder ob sie den Frontalangriff beziehungsweise Breitseitenangriff priorisieren soll. Darüber hinaus lässt sich bestimmen, in welcher Entfernung sich das gewählte Schiff aufhalten soll; Enter-, Kurze, Mittlere und Große Reichweite stehen zur Wahl. Zusätzlich lassen sich Parameter wie Angriffsseite und Zielfokussierung einstellen. Jede Entscheidung lässt sich im laufenden Gefecht anpassen und neu bestimmen.

Das Gameplay ist darauf ausgelegt, dass ihr als Admiral selbst Hand an die vielen Steuerschräubchen legt, um taktisch erfolgreich zu sein. Im Gefecht ist hierfür der jederzeit wählbare Zeitlupenmodus ein wahrer Segen. Nur so lässt sich halbwegs übersichtlich agieren. Es gilt, stets den richtigen Kurs einzuschlagen, um den Gegner auszumanövrieren und euch entsprechend eurer Bewaffnung und Fertigkeiten optimal in Stellung zu bringen. Wer auf Torpedos setzt, muss beispielsweise deren Flugbahn mit der Geschwindigkeit des Ziels abschätzen und ähnlich einer U-Boot-Simulation entsprechend weit vorhalten. Das gilt auch für Flächeneffekte wie etwa die verschiedenen Bombenfelder, die sich Gegnern vor den Bug setzen lassen. Passend dazu blendet das Spiel immer entsprechende Linien und Flächen ein, damit ihr Reichweite, Schusswinkel etc. besser einschätzen könnt. Alles in allem ein dickes Mikromanagement-Paket, das ihr beherrschen müsst.

In puncto Features sind die Entwickler unserer Meinung nach jedoch über das Ziel hinausgeschossen. Eure Schiffe leveln, ebenso deren Kapitän und euren Admiral. Für jedes Schiff gibt's 24 mögliche Upgrades, Fertigkeiten, dazu je sieben Crew-Klassen. Die Besatzungstypen lassen sich wiederum jeweils mit drei Punkten upgraden. Leider lässt euch das Spiel ziemlich damit alleine, was eine vernünftige Einheitenprogression betrifft. So sitzt man als Spieler vor dem ganzen Sammelsurium an verschiedenen Zahlenwerten und fragt sich, was man nun verbessern sollte. Es läuft auf pures Ausprobieren hinaus, was mitunter in Frust ausarten kann.

Skirmish- und Mehrspielermodus ermöglichen es, alle vier Fraktionen zu spielen, die alle individuelle Vor- und Nachteile haben. Viel Abwechslung bieten die Partien auf Dauer leider nicht, da lediglich die sieben aus der Kampagne bekannten Einsatztypen spielbar sind. Obendrein erweist sich das Matchmaking als unausgeglichen und es gibt kaum Voreinstellungen für eine Partie.

Für Tüftler und Geduld-Strategen
Das Echtzeitspektakel ist von seiner Grundidee ja richtig gut und sieht außerdem schick aus. Zudem beweist Entwickler Tindalos Interactive ein tolles Händchen für eine äußerst stimmige *Warhammer 40k*-Umsetzung. Was bei der ganzen Feature-Opulenz jedoch gehörig in die Binsen geht, ist das Feedback für den Spieler. Zu oft weiß man einfach nicht, was nun effektiv ist und was nicht. So haben wir uns nach etlichen Gefechten gefragt, warum wir nun eigentlich gewonnen oder verloren haben. War es die falsche Flottenzusammenstellung? War es zu viel „dummer Zufall", oder sind unsere gewählten Upgrades und Fertigkeiten unzureichend gewesen? Was zudem dringend nötig ist, sind Nachbesserungen in puncto Balancing und wenigstens eine optional wählbare Entschärfung der Zeitlimits. ❑

MEINE MEINUNG

Stefan Weiß

„Taktisch anspruchsvoll, aber zu überfrachtet."

Ich bin hin- und hergerissen. Da wäre zum einen das wunderbar stimmig aufbereitete *Warhammer 40k*-Szenario: Fraktionen, Schiffe, Fertigkeiten, Kampagne – alles grafisch hübsch aufbereitet, passend inszeniert und dargestellt. Das ändert aber zum anderen nichts an der Tatsache, dass *Battlefleet Gothic: Armada* in weiten Teilen einfach zu überfrachtet daherkommt. Der Wust aus Fertigkeiten, Upgrades, Crew-System, Kapitäns-Level, Schusswinkel, Torpedoflugbahn, Zufalls-Elementen, Meuterei, Verlust im Warp etc. – liebe Leute von Tindalos Interactive, das ist einfach zu viel des Guten und in weiten Teilen leider auch zu undurchschaubar. Dass ich am Ende bei einem mittleren „Gut" als Bewertung lande, ist hauptsächlich der Tatsache geschuldet, dass ich abseits von frustrierenden Dauerwiederholungen etlicher Missionen auch oft genug Schlachterlebnisse auf dem Konto verzeichnen konnte, bei denen es wie am Schnürchen lief.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gelungene Tabletop-Adaption des Warhammer 40k-Settings
- ➕ Stimmige Optik und Atmosphäre
- ➕ Zahlreiche Schiffsmodelle verfügbar
- ➕ Viele Taktiken möglich
- ➕ Dynamische Kampagne
- ➕ Viele Upgrade-Möglichkeiten
- ➕ Konfigurierbare Steuerung
- ➕ Gute englische Vertonung
- ➖ Völlig unausgegorenes Balancing zwischen den Fraktionen
- ➖ Übertrieben viel Mikromanagement erforderlich
- ➖ Zu wenig verschiedene Szenarien
- ➖ Knallharte und deplatzierte Zeitlimits
- ➖ Leider nur unzureichende KI der eigenen Einheiten
- ➖ Oft bestimmt ein zu hoher Zufallsfaktor über Sieg und Niederlage.
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe

WERTUNG **74**

DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Strategiespiele

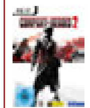
Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

Civilization 5: Complete Edition
Getestet in Ausgabe: 10/10 (Hauptspiel)
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit. Die *Complete Edition* enthält zwei großartige Add-ons, die das Spiel massiv aufwerten.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

+ Civilization: Beyond Earth Getestet in Ausgabe: 11/14
Zivilisationsaufbau auf einem Alien-Planeten. Pflicht: der DLC *Rising Tide*

Publisher:	2K Games
Wertung:	87

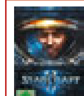


Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88

Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruchs weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	Moba
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--



Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

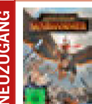
+ Starcraft 2: Heart of the Swarm Getestet in Ausgabe: 04/13
Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88 (Einzelspieler)

+ Starcraft 2: Legacy of the Void Getestet in Ausgabe: 12/15
Das eigenständig lauffähige Finale bringt die Story zu einem tollen Abschluss.

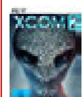
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88

NEUZUGANG



Total War: Warhammer
Getestet in Ausgabe: 06/16
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	88



XCOM 2
Getestet in Ausgabe: 03/16
Der Nachfolger des hochgelobten Taktikspiels spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine Alien-Übermacht. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

NEUZUGANG

TOTAL WAR: WARHAMMER

Ersetzt das neue *Total War* den Quasi-Vorgänger *Attila* in unserer Strategie-Liste?

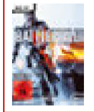
Die Pro-Argumente
Vier (mit Vorbesteller fünf) sehr unterschiedliche Fraktionen und vorlagengetreu übernommene Fantasy-Einheiten verleihen der *Total War*-Serie neuen Schwung. Performance und Zug-Berechnungszeiten zeigen sich deutlich verbessert, zudem macht die KI im Gefecht einen passablen Job. Motivierende Rollenspielelemente wie die Ausrüstung der sogenannten Lords und das Absolvieren spezieller Quest-Schlachten sorgen für das gewisse Etwas.

Die Contra-Argumente
Bei Umfang und Komplexität macht Creative Assembly Abstriche. Die beiden Fraktionen Bretonnia und Chaos wirken mutwillig aus dem Spiel herausgeschnitten. Dazu kommen Vereinfachungen bei Belagerungen und Städtebau. Auch die geringe Anzahl unterschiedlicher Schlachtfelder stört. Zudem vermissen Fans der Tabletop-Vorlage Individualisierungsoptionen wie Farbanpassungen und Einheiten-Upgrades.

Das Ergebnis
Als neuestes und rundestes *Total War* der vergangen Jahre ersetzt die *Warhammer*-Adaption *Attila* im Einkaufsführer.

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



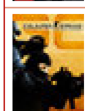
Battlefield 4
Getestet in Ausgabe: 12/13
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92



Call of Duty: Black Ops 3
Getestet in Ausgabe: 12/15
Treyarchs jüngster *Call of Duty*-Teil baut auf den Stärken von *Advanced Warfare* auf und sorgt mit einer großen Auswahl an Modi, schnellen Gefechten dank Jetpack und einem umfangreichen Belohnungssystem für wochenlangen Spielspaß.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	88



Counter-Strike: Global Offensive
Getestet in Ausgabe: 10/12
Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Vorgehen im Team und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch ein Spielspaßgarant. Vor allem für Wettkampf-Spieler gibt es keine Alternative.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	85

Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

SO TESTEN WIR

PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten 90er gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zwölf PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88

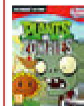
Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Limbo* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90

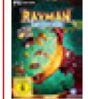


Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

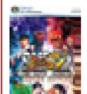
+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



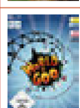
Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

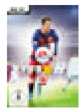


World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

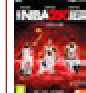
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 16
Getestet in Ausgabe: 11/15
Zahlreiche kleine Verbesserungen am Gameplay lassen *FIFA 16* noch einmal seinen Vorgänger überflügeln. Das Spieltempo ist realistischer und die Defensive agiert nun weitaus cleverer. Zudem sind Stadionatmosphäre und Lizenzpaket überragend.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	86



NBA 2K16
Getestet in Ausgabe: 11/15
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst in der Halle. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team" an der Nadel.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	85



PES 2016: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/15
Eine grandiose, ungemein realistische Simulation. Das Spielgefühl ist dank neuer Kollisionen und fantastischer Zweikämpfe unvergleichlich. Das beste *PES* seit Jahren, auch wenn die PC-Version optisch den Konsolenfassungen hinterherhinkt.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	87

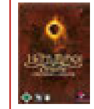


Rocket League
Getestet in Ausgabe: 09/15
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mittels Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an kurzweiligen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und motivierender Lernkurve nie langweilig werden.

Untergenre:	Sportspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Psyonix
Wertung:	90

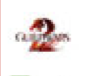
Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



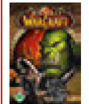
Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94



Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

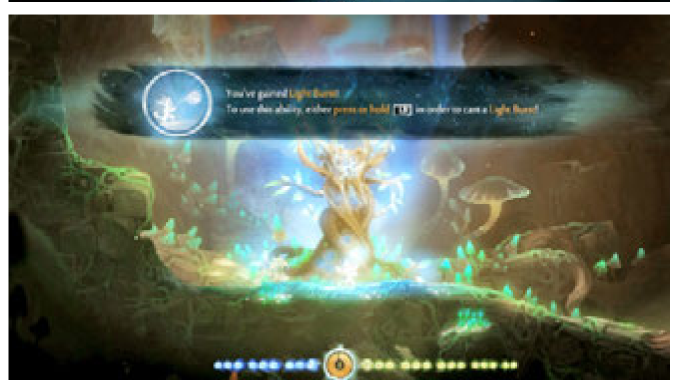
Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

ORI & THE BLIND FOREST: DEFINITIVE ED.

Das ging flott: Gerade mal ein Jahr nach Release kehrt *Ori and the Blind Forest* zurück! Mit dem Namenszusatz *Definitive Edition* versehen, hat das exzellente Metroidvania auch ein paar Neuerungen im Gepäck. So wurde der Umfang leicht erhöht: Zwei neue, optionale Gebiete fügen sich harmonisch in die bekannte Spielwelt ein, als wären sie schon immer da gewesen. Die Bonuslevels beschäftigen kaum mehr als 45 Minuten, sind aber gewohnt liebevoll gestaltet. Ein paar neue Story-Schnipsel polstern außerdem die Hintergrundgeschichte von Naru, Oris Ersatzmama, ein wenig aus. Zusätzlich gibt's zwei neue Fähigkeiten: Per Sprint stößt sich Ori blitzschnell in Laufrichtung nach vorne – das ist zwar praktisch, fühlt sich angesichts Oris vielfältiger Fortbewegungsmethoden aber auch etwas unnötig an. Die andere Fähigkeit ist eine Lichtgranate, mit der Ori entfernte Schalter aktivieren kann, die nun überall in der Spielwelt verteilt sind. Für Kenner des Urspiels mag das aufgesetzt wirken, doch wer *Ori* noch nie gespielt hat, wird das Plus an Abwechslung begrüßen. Nebenbei haben die Entwickler auch an eine praktische Schnellreisefunktion und zusätzliche Schwierigkeitsgrade gedacht. Auf der leichtesten Stufe gibt es nun Checkpoints in den drei Fluchtsequenzen, die vielen Spielern bislang zu knifflig waren. Die *Definitive Edition* kostet 20 Euro, Besitzer des Originals können ihre Version für faire fünf Euro aufwerten.

Untergenre:	Jump & Run / Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Moon Studios
Wertung:	87





Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

+ Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

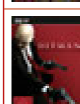


Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steam-punk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	First-Person-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

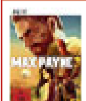
Grand Theft Auto 5
Getestet in Ausgabe: 05/15
Besser geht es kaum: Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	95



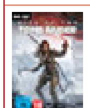
Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	88



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89



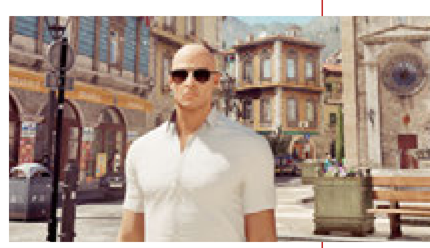
Rise of the Tomb Raider
Getestet in Ausgabe: 03/16
Lara Crofts neuestes Abenteuer sieht nicht nur atemberaubend schön aus, sondern bietet auch eine toll in Szene gesetzte Spielwelt und reichlich spielerische Abwechslung. Nur die Story bleibt oberflächlich und einige der Nebencharaktere sind arg blass.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

HITMAN: EPISODE 2 – SAPIENZA

DLC

Die zweite Episode von *Hitman* ist zum Einzelpreis von acht Euro erhältlich – und das lohnt sich! Agent 47 reist nach Italien, ins Küstenstädtchen Sapienza. Außer der Neutralisierung von Zielpersonen gilt es, auch ein tödliches Virus zu beseitigen. Um das zu bewerkstelligen, müsst ihr den Zugang zu einem Forschungslabor finden. Insgesamt sieben Ebenen umfasst das Spielgebiet. Bis ihr alle Winkel erkundet habt, vergehen ein paar Stunden. Sapienza lädt zum Erkunden ein. So entdeckt ihr neue Verkleidungsmöglichkeiten, etwa als Blumenbote, Pfarrer oder Harlekin. Auch zahlreiche Secrets und Items sind in der ganzen Stadt versteckt. Dadurch fällt der Wiederspielwert der Mission gewohnt hoch aus. Generell bietet Sapienza viele Hingucker. Dazu zählen eine luxuriöse Villa, die verwinkelte Altstadt samt Kirche und der Badestrand – ein wahres Urlaubsparadies. Abseits der Hauptmission gibt es auch wieder viele optionale Herausforderungen für *Hitman*-Profis.



Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

+ Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89



Cities: Skylines
Getestet in Ausgabe: 04/15
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

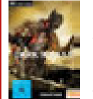
Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	87

Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



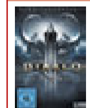
Dark Souls 3
Getestet in Ausgabe: 05/16
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89



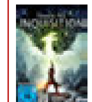
Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86



Dragon Age: Inquisition
Getestet in Ausgabe: 12/14
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

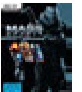


+ Dragon Age: Origins — Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91

Fallout 4
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine grandios designte Endzeit-Welt, in der ihr völlig frei agiert und überall auf interessante Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern aber mit starkem Action-Anteil, der zulasten der Rollenspiel-Elemente geht. Magere Story, tolle (Crafting-)Sandbox.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	88



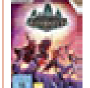
Mass Effect Trilogy
Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



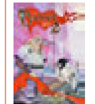
Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 12/13
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlige ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100% Free2Play.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85



Pillars of Eternity
Getestet in Ausgabe: 05/15
Isometrische Taktikkämpfe, toll geschriebene Dialoge und vielschichtige Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses tiefgehende Revival der *Baldur's Gate*-Spielmechanik aus. Obacht: Hier gibt es viel zu lesen, Sprachausgabe ist selten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	91

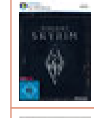


The Banner Saga 2
Getestet in Ausgabe: 05/16
In einer vom Untergang bedrohten Fantasy-Welt der Wikinger trefft ihr knifflige moralische Entscheidungen und schlagt verzwickte Taktikschlachten im Rundenmodus. Der Star ist aber die mitreißende Story! Den Indie-Hit gibt's vorerst nur auf Englisch.

Untergenre:	Taktik-Rollenspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Versus Evil
Wertung:	88

+ The Banner Saga — Getestet in Ausgabe: 02/14
Berührender Auftakt der Story-Saga. Spielstände lassen sich importieren!

Publisher:	Versus Evil
Wertung:	87



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Helden-Epos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 3: Wild Hunt
Getestet in Ausgabe: 06/12
Das Finale der Hexer-Saga um Monsterjäger Geralt führt euch in eine riesige, frei begehbare Welt. Mehr als 100 Stunden feinste Rollenspiel-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, knallharten Entscheidungen und brillanter Grafik garantiert!

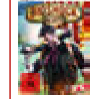
Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

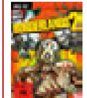
Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93



Bioshock Infinite
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91



Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86

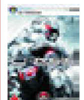
+ Borderlands: The Pre-Sequel! Getestet in Ausgabe: 11/14
Noch mehr verrückte Nebenquests, noch mehr Humor, noch mehr Loot

Publisher:	2K Games
Wertung:	85



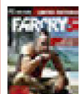
Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

+ Far Cry 4 Getestet in Ausgabe: 01/15
Im Gebirge macht das bekannte Spielprinzip genauso viel Spaß.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	85

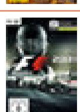
Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Rennsimulationen.



Dirt Rally
Getestet in Ausgabe: 01/16
Codemasters Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profi-Raser ins Schwärmen kommen. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der detailliert gestalteten Kurse auswendig lernen.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	90



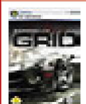
F1 2013
Getestet in Ausgabe: 11/13
Eine Offenbarung für Formel-1-Anhänger, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2013* punktet mit feiner Grafik, starken Motorensounds und realistischem Wetter. Aufgrund der Saisondaten 2013 und des Classic-Modus ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86



Project Cars
Getestet in Ausgabe: 06/15
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und realistischem Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus deckt viele Rennklassen ab, wirkt aber trocken.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

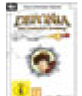


Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik Action!

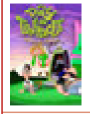


Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

+ Deponia Doomsday Getestet in Ausgabe: 04/16
Teil 4 bringt die Story zwar nicht groß voran, ist aber gewohnt witzig.

Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

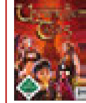


Day of the Tentacle Remastered
Getestet in Ausgabe: 04/16
Der irre witzige Kult-Klassiker um eine bekloppte Zeitreise-Geschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren gehört das kurze Adventure für jeden Genre-Fan zum Pflichtprogram.

Untergenre:	Adventure
USK:	nicht geprüft
Publisher:	Double Fine
Wertung:	85

Life is Strange
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine hochemotionale Reise durch die (Gefühls-)Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die spannende Zeitreise-Story mit ihren herzzerreißenden Entscheidungsmomenten macht die Defizite bei den Gesichtsanimationen vergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Crimson Cow
Wertung:	85

+ The Book of Unwritten Tales 2 Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags

Publisher:	Nordic Games
Wertung:	85

Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

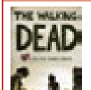
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

+ The Secret of Monkey Island SE Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83

The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86



The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

+ The Walking Dead: Season 2 Getestet in Ausgabe: 10/14
Spannende Fortsetzung mit starker Heldin und blassen Nebenfiguren

Publisher:	Telltale Games
Wertung:	79

THE WALKING DEAD: MICHONNE



Die dreiteilige Mini-Serie zu Fan-Liebling Michonne ist nun beendet und richtig gut geworden. Krankte *The Walking Dead: Season 2* noch an narrativen Schwächen, versteht es das Spin-off, eine spannende, emotionale und auch sehr brutale Geschichte zu erzählen. Hauptcharakter Michonne wird dabei von ihrer eigentlichen Gruppe rund um Rick und Tyreese getrennt und schließt sich einer anderen Truppe von Überlebenden an. Als diese einen Hilferuf über Funk empfängt, überschlagen sich schon bald die Ereignisse und ein Kampf ums Überleben entbrennt. Und wie immer in *The Walking Dead* geht die größte Gefahr dabei nicht von den Untoten aus. Zudem wird Michonne immer noch von den Geschehnissen ihrer Vergangenheit geplagt, welche anhand von spielbaren Flashbacks toll in die Story eingewoben werden.

Spielerisch sollte man allerdings keine Innovationen erwarten, denn *The Walking Dead: Michonne* setzt voll und ganz auf die bekannte Telltale-Formel aus vielen Dialogen, Quick-Time-Events und wenigen Rätseln. So sehr uns die Geschichte des Titels auch gefällt, so muss man doch ankreiden, dass der Spiel-Anteil noch weiter heruntergefahren wurde und euch noch mehr zum Zuschauen verdammt als die bisherigen Spiele des Studios. Zudem zickte die Technik in der dritten Episode des Adventures etwas herum und es kam zu einigen kurzen Freezes. Per Patch soll dies aber behoben werden. Die tolle Story ist die 15 Euro für alle drei Folgen allemal wert.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Telltale Games
Wertung:	82



Aguilar (Fassbender) kämpft im 15. Jahrhundert gegen Templer.

Assassin's Creed: Vom PC auf die Leinwand

Von: Lukas Schmid

Wir waren am Set und konnten bereits einige Szenen aus der Verfilmung des Spiele-Blockbusters sehen.

New Mexico, 1988. Unter der sengenden Sonne des US-amerikanischen Bundesstaates segelt ein Adler grazil durch die Luft. Auf der staubigen Straße unter ihm tritt ein etwa zwölfjähriger Junge in die Pedale seines Fahrrads und düst über den glühend heißen Asphalt. Sein Ziel: ein kleines, heruntergekommenes Häuschen. Er steigt ab und geht hinein, in der Erwartung, seine Mutter anzutreffen.

Das tut er auch, sie sitzt auf einem Stuhl in der Küche – die blutende Wunde an ihrem Hals, von der aus der rote Lebenssaft auf den Boden tröpfelt, und ihren stumpfen, toten Gesichtsausdruck hatte er aber wohl nicht erwartet. Noch bevor der Schock richtig einsetzen kann, tritt eine in einen Mantel mit Kapuze gehüllte Figur aus dem Schatten hervor, unter dem Arm eine einziehbare, blutverschmierte Klinge: der Vater des Jungen – der ihm sagt, dass er nun sofort fliehen müsse. Nur Sekunden später fahren massenweise Autos mit schwer bewaffneten Männern vor dem Haus auf, das ikonische Kreuz des Templerordens schmückt ihre Wägen und ihre Kleidung. Der Junge hört auf seinen Vater, nimmt die Beine in die Hand und huscht auf das Dach des Hauses. Über Hindernisse hinwegspringend oder unter ihnen hindurchhuschend, lässt er den schrecklichen Tatort hinter sich.

Tod eines Neo-Assassinen

Diese Szene aus dem kommenden *Assassin's Creed*-Film war die erste, die wir anlässlich eines Studiobesuchs bei 20th Century Fox in London Anfang Mai zu sehen bekamen, und sie wird höchstwahrscheinlich den Beginn des Kinoabenteuers darstellen. Der Junge, der seinen Vater als scheinbaren Mörder der Mutter ertappte, ist Callum Lynch; 28 Jahre später treffen wir ihn nach einem Schnitt wieder an, nun gespielt von Michael Fassbender. Wegen eines Tötungsdelikts verurteilt, wartet er in einem Gefängniskomplex in Alabama auf seine Todesstrafe.

Mit seinem Leben hat er bereits abgeschlossen, dem Pfarrer, der in den letzten Stunden an seiner Seite ist, hat er nicht mehr viel zu sagen. Stattdessen malt er seltsame Zeichnungen an die Wände seiner Zelle – „Bilder aus der Vergangenheit“, wie seine Wärter meinen. Der Moment des Todes kommt rasant näher und als vor Publikum tödliches Gift in Callums Venen geleitet wird, sind seine letzten Worte an seinen Vater gerichtet, den er in der Hölle wiederzusehen gedenkt.

Maria (Ariane Labed) ist Aguilars wichtigste Verbündete.

Sophia Rikkin (Cotillard) arbeitet für die Templer-Firma Abstergo.

Callum Lynch (Fassbender) erwartet die Todesstrafe.

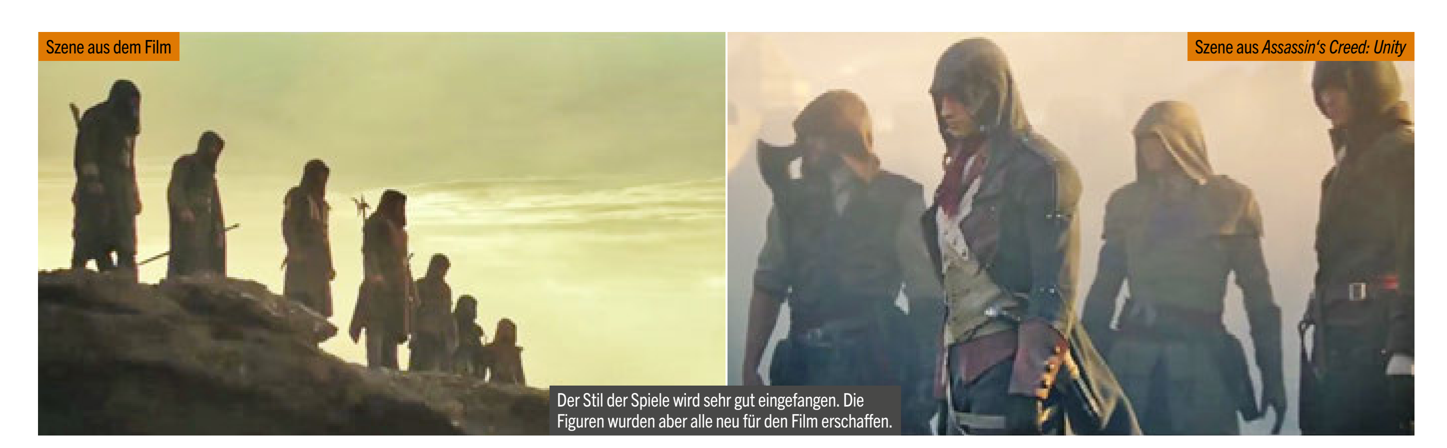
Vom Jahre 2016 …

Doch es kommt alles anders: Als das Gift seinen Körper erreicht und er das Bewusstsein verliert, geht er nicht in ein wie auch immer geartetes Leben nach dem Tod über, sondern wacht auf einmal in weißer Krankenhauskleidung in einem steril eingerichteten, mit medizinischen Apparaturen versehenen Raum auf. An seiner Seite: Die mysteriöse Sophia Rikkin (Marion Cotillard), die ihm mitteilt, dass ihn das Unternehmen Abstergo mithilfe eines Scheingiftes vor seinem Tod bewahrt hätte. Callum traut dem ganzen Schauspiel nicht und versucht eine verzweifelte Flucht – über den Boden robbend, denn die Spritze hat ihn all seiner Kräfte beraubt.

Unter dem Blick zahlreicher Kameras, dahinter der Anführer Abstergos und Sophias Vater Alan Rikkin (Jeremy Irons) kriecht er durch den riesigen Komplex, vorbei an zahlreichen Menschen in Einheitskleidung, die mehr an eine Sekte denn an einen Konzern gemahnen. Callums Endstation ist ein gewaltiger, mit unzähligen Pflanzen bewachsener Balkon mit Blick auf die Dächer von Madrid; eine Sackgasse. Seine Situation akzeptierend, wendet sich Callum der ihm gefolgten Sophia zu und fragt sie, was Abstergo von ihm wolle: „Die Erinnerungen deiner Vorfahren“, antwortet diese. Kenner von *Assassin's Creed* wissen natürlich, was das bedeutet: Abstergo, die Scheinorganisation der modernen Templer, lässt mittels einer Maschine namens Animus Menschen die Erinnerungen ihrer Vorfahren erleben, um sich damit auf die Suche nach uralten, ungemein mächtigen Artefakten zu begeben – und Callum Lynch ist ihr neuestes Versuchsobjekt.

… ab ins 15. Jahrhundert

Warum, sehen wir in der nächsten uns vorgeführten Szene, die jedoch nicht direkt an die Anfangssequenz anschließt: Hier erleben wir mit, wie sich im Spanien des 15. Jahrhunderts der Assassine Aguilar de Nehra (Michael Fassbender in einer



Der Stil der Spiele wird sehr gut eingefangen. Die Figuren wurden aber alle neu für den Film erschaffen.

Das Kostümdesign dürfte eines der Highlights des Films werden.

Die Figurenzeichung Callums orientiert sich an jener Desmonds.

Die Actionszenen im Film sollen möglichst wenig auf CGI setzen.

Doppelrolle) gemeinsam mit seiner Assassinenkollegin Maria (Ariane Labed) eine wilde Verfolgungsjagd mit den Templern unter der Leitung von deren Anführer Ojeda (Hovik Keuchkerian) liefert. Auf ihrer Flucht springen die Assassinen über Häuserschluchten, klettern Wände empor und vollführen noch zahlreiche andere akrobatische Manöver, wie man sie aus den Spielen kennt, bevor die Sequenz in einer rasanten Klettertour einen gewaltigen, im Bau befindlichen Kirchturm hinauf gipfelt.

Besser als die Realität

„In den Spielen vollführen die Figuren Bewegungen, die so in der Realität nicht möglich sind", verrät uns Damien Walters, Parcours-Künstler und Michael Fassbenders Stunt-Double in den entsprechenden Szenen im Kinoabenteuer, als wir dem Filmset nahe dem spanischen Städtchen Almeria im Dezember 2015 einen Besuch abstatten. „Uns geht es ebenfalls darum, Aguilar Dinge machen zu lassen, die ein kleines Stückchen über dem liegen, wozu ein Mensch in der Realität fähig ist. Aguilar rennt etwa nach einem weiten Sprung einfach weiter, ohne sich abzurollen – er soll niemals stehen bleiben müssen."

Gerade haben wir Damien dabei beobachtet, wie er aus fast 40 Metern Höhe von einem Kran aus im freien Fall auf ein sehr eng bemessenes Luftkissen gesprungen ist; sein bisher höchster freier Fall, der im fertigen Film als ikonischer Leap of Faith von der Spitze eines Kirchturms zu sehen sein wird. Dieser Ansatz ist es, mit dem sich Regisseur, Schauspieler und Filmteam von ähnlichen Abenteuerfilmen abheben wollen: Alles soll, soweit möglich, echt sein und nur durch Computereffekte ergänzt werden. Das Vorhaben wird offensichtlich, während wir das Filmset inmitten der staubtrockenen Einöde begutachten und miterleben, wie eine Actionszene an Bord eines Pferdekarrens gefilmt wird: Pferd und Karren fahren wirklich über den staubigen Boden, während Michael Fassbender in der Rolle des Aguilar sich obenauf wilde Scheingefechte mit Templerkriegern liefert. Grüne Wände zum späteren Einfügen digitaler Effekte sehen wir an diesem Tag überhaupt keine – obwohl es sie durchaus auch geben wird, wie sich anhand des bezüglich der CGI-Technik noch sehr grob bearbeiteten Vorführmaterials ein halbes Jahr nach unserem Setbesuch zeigen wird.

Das Spiel mit den Grauzonen

„Viele der Stunts im Film durften wir sogar selbst machen. Das ist toll – verrücktes Zeug zu machen,

UBISOFTS NÄCHSTER KINOSTREICH: TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Ubisoft hat große Pläne: Mit Ubisoft Motion Pictures hat der französische Entwickler ein Filmstudio gegründet, das in Kooperation mit anderen Studios die Lizenzen Ubisofts auf die große Leinwand bringen soll. Mit *Splinter Cell* und *Watch Dogs* geht es nach *Assassin's Creed* und weiter!

Zur Verfilmung der Agentenabenteuer rund um Sam Fisher gibt es sogar bereits handfeste Infos: 2017 soll er kommen und in der Hauptrolle wird Tom Hardy (*The Dark Knight Rises*, *Mad Max: Fury Road*) zu sehen sein. Wie auch bei *Assassin's Creed* wird Ubisoft bei *Splinter Cell* mit New Regency zusammenarbeiten. Geplant ist das Kino-Abenteuer übrigens schon seit Urzeiten: Im Hauptmenü von *Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory* von 2005 gab es einen ersten Teaser zu sehen – „Coming soon" stand da damals. Aus diesem Vorhaben wurde offensichtlich nichts.


Der Brite Tom Hardy schlüpft in die Rolle des grummeligen Geheimagenten Sam Fisher.

Quelle: facebook/Tom Hardy

Abstergo rettet Callum durch einen Trick vor der Giftspritze.

Gedreht wurde unter anderem im spanischen Almeria.

Alan Rikkin (Irons) ist Boss der Templer-Firma Abstergo.

das dir im echten Leben niemals einfallen würde", verrät uns Ariane Labed. Regisseur Justin Labed ergänzt: „Wir wollen dem Spiel und den Motiven darin Respekt zollen, aber auch einen Film kreieren, der sich ‚echt' anfühlt. Das geht nur mit einem tollen Cast, allen voran natürlich Michael [Fassbender, Anm.]. Unsere Art, die Vorlage zu interpretieren, ist, dass wir die Stunts und die Action so realistisch wie möglich gestalten wollen, an echten Orten drehen, den Leap of Faith wirklich machen und so weiter."

Gleichzeitig will das Team aber auch nicht einfach die Spiele kopieren – ein Konzept, das sich bei bisherigen Spieleverfilmungen zumeist als nicht geeignet erwiesen hatte. Dazu Michael Fassbender: „Wo wir dem Spiel treu bleiben, ist bezüglich der Kernelemente wie dem Animus, der DNA-Erinnerungen und der Artefakte, um die Assassinen und Templer sich streiten. Figuren aus den Spielen kommen im Film nicht vor – die Zuschauer haben auch so schon genug Hintergrundinformationen, die sie verarbeiten müssen."

Angst, dass sein Ruf als profilierter Schauspieler durch den nicht allzu guten Ruf von Videospieleverfilmungen Schaden nehmen könnte, hat Fassbender nicht: „Irgendwer muss es ja irgendwann einmal richtig machen – unsere Chancen stehen also gut", sagt er und lacht. Zudem sieht er es nicht als seine primäre Aufgabe, einen guten Videospielefilm zu machen, sondern einfach einen guten Film: „Justin [Kurzel, Anm.] und ich spielen gerne mit Grauzonen. Diese Grauzonen, die Philosophien hinter den Assassinen und den Templern, sind es, die uns an dem Projekt gereizt haben. Es ist eine sehr erwachsene Welt."

Respekt gegenüber der Vorlage

Es ist Justin Kurzels und Michael Fassbenders Respekt gegenüber der Marke, welche Ubisoft-Präsident Yves Guillemot davon überzeugt hat, die Verfilmung Realität werden zu lassen: „Durch unser Studio Ubisoft Pictures haben wir sehr viel kreativen Einfluss auf die Verfilmungen unserer Spieleserien. Wir lassen den Regisseur seine Arbeit tun, sind aber bis zum Ende in Schlüsselentscheidungen eingebunden. Und mit Michael Fassbender haben wir den besten Schauspieler seiner Generation mit an Bord." Er denkt, dass das Zusammenspiel von Film und Spiel – die *Assassin's Creed*-Spiele und die Verfilmung teilen sich eine Kontinuität – ergo auch kein Mittel zum Zweck sein darf: „Stets steht der Inhalt im Mittelpunkt, wir wollen eine Marke nicht nur deswegen nutzen, weil es eine Marke ist.

Die erste gute Spieleverfilmung?

Assassin's Creed startet in den Vereinigten Staaten am 21. Dezember 2016 und in Europa am 05. Januar 2017 in den Kinos. Was sich angesichts des Setbesuchs sowie unserer Sichtung der ersten Szenen bereits sagen lässt: Der Stil der Vorlage wird – obwohl sie nicht exakt kopiert wird und Regisseur sowie zahlreiche Hauptdarsteller selbst noch nie zum Controller gegriffen haben – sehr gut eingefangen. Das Design der Welt, der Kostüme, der generelle Look wirken bereits jetzt ungemein stimmig.

Zu früh ist es hingegen, ein Urteil hinsichtlich der Qualität des Films als solchen abzugeben; dazu ist abseits der Prämisse noch zu wenig über die Handlung und die Rollen bekannt, welche die verschiedenen Figuren darin einnehmen werden. Würde man rein nach dem geballten schauspielerischen Talent gehen, das der Film vereint, müsste er sich jedenfalls als echtes Meisterstück herausstellen. Als Liebhaber der *Assassin's Creed*-Reihe und von Spielen generell wären wir aber auch schon zufrieden, würde endlich der Fluch der zumeist unterdurchschnittlichen Spieleverfilmungen in der Vergangenheit gebrochen. Wir drücken die Daumen! ❑

LUKAS MEINT



„Dem Stil der Spiele sehr nahe – doch ob es ein guter Film wird?"

Als ich im Dezember 2015 am Set des Films im spanischen Almeria zu Besuch war, konnte ich mich davon überzeugen, dass die Macher daran arbeiten, eine den Spielen würdige Umsetzung des *Assassin's Creed*-Universums auf die Leinwand zu zaubern: Die tollen Kostüme, beeindruckende Stunts wie der Leap of Faith aus fast 40 Meter Höhe – ohne Sicherungsseil! – und die Tatsache, dass der Film offiziell Teil des Assassinen-Kanons sein wird, sprechen dafür. Allerdings heißt das noch nicht, dass das Endergebnis auch ein guter Film ist, wenn man ihn losgelöst von den Spielen betrachtet. Das Material, das wir bisher zu sehen bekamen, wirkt zwar sehr kompetent gemacht, aber doch noch etwas identitätslos. Dieser Aspekt spricht gegen den Film, ebenso die Tatsache, dass es ihm gelingen muss, innerhalb seiner begrenzten Laufzeit Story-Hintergründe aus nunmehr neun Jahren ordentlich verworrener Seriengeschichte kompakt zu vermitteln. Für ihn spricht wiederum, dass der Regisseur eben nichts mit der Spielewelt zu tun hat und er deswegen nicht auf Teufel komm raus versucht, Elemente aus der Reihe zu verwursten. Ich freue mich auf jeden Fall darauf, mir im Dezember selbst ein endgültiges Bild machen zu können.

Vor 10 Jahren

Juni 2006

Von: Peter Bathge

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben

▶ Für damalige Verhältnisse unglaublich schön und auch spielerisch eine Wucht: Das Titelthema drehte sich diesen Monat um Cryteks neuen Shooter *Crysis*.



Die ersten Screenshots zeigen 2006 noch einen sehr hellen Grafikstil, das fertige Spiel ist deutlich düsterer.

Kane ist zurück!

C&C 3 ist der letzte Teil, der diesen Namen verdient

Rund ein Jahr vor der Veröffentlichung wagt US-Korrespondent Heinrich Lenhardt einen ersten Blick auf das neue *Command & Conquer*. Jedoch scheinen sich die Entwickler über den Funktionsumfang des finalen Produkts noch nicht ganz einig zu sein. So versprechen die Macher 2006 etwa einen „World Domination"-Modus. In dem sollen Spieler abseits der drei Kampagnen rundenweise auf einer Weltkarte ihren Einfluss ausbauen – ähnlich wie bei *Total War* oder in *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2* vom selben Team. Tatsächlich wird der Spielmodus aber nicht fertig bis zum Release 2007. Unter dem Titel „Global Conquest" greift das EA-Studio Los Angeles die Idee 2008 im Add-on *Kane's Wrath* auf. Den richtigen Riecher hat unser Autor Heinrich bei der zum Zeitpunkt der Drucklegung noch geheimen dritten Fraktion von *Tiberium Wars*. Zitat: „Unser (rein spekulativer) Tipp: etwas Außerirdisches würde passen." Ta-da, wenige Monate später enthüllt Electronic Arts die Alien-Rasse namens Scrin als Gegenspieler von GDI und Nod. *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* ist nach dem Ableger *Generals* das zweite Strategiespiel der Westwood-Reihe, das komplett auf 3D-Grafik setzt. Es entpuppt sich als gut gemachter Nostalgie-Trip ohne große Besonderheiten. Danach erscheinen noch *Alarmstufe Rot 3* und das miese *C&C 4: Tiberian Twilight*. Weitere Versuche, die Serie wiederzubeleben, etwa der ambitionierte Ego-Shooter *Tiberium* oder das als *Generals 2* angekündigte und später zum Free2Play-Quark umgemodelte *Command & Conquer* werden noch während der Entwicklung eingestampft. Tschüss, C&C! Wir hatten viel Spaß zusammen!

Dürreperiode im Testlabor

Das Sommerloch kündigt sich mit einer Welle von Spieleveröffentlichungen zwischen Murks und Kuriosum an.

Wertungen im mittleren 60er- und niedrigen 70er-Bereich dominieren im Spätfrühling des Jahres 2006 die Testrubrik der PC Games. Selbst vielversprechende Projekte wie das Echtzeitstrategie-Spiel *War on Terror* entpuppen sich als Murks: Grottige Wegfindung, böse KI-Schnitzer und viele Abstürze sorgen unbestätigten Gerüchten zufolge dafür, dass sich unser Tester Stefan Weiß aus lauter Frustration sein bis dahin wallendes, schulterlanges Haar in Büscheln ausreißt. Die 59 Spielspaßpunkte werden nur noch unterboten von grottiger Budget-Ware wie *Call a Pizza Dude* (14 Punkte!) oder dem wirren Adventure-Blödsinn Pathologic (31 Zähler). Bei *Emergency 4* und *Fire Department 3* rückt in einem Monat gleich zwei Mal die Feuerwehr aus; ein brandheißer Geheimtipp ist keines der beiden Spiele. Der Test zu *Übersoldier* beginnt mit folgendem, denkwürdigen Satz: „Gäbe es einen Wettbewerb für die hanebüchenste Hintergrundgeschichte, *Übersoldier* hätte beste Chancen auf den ersten Platz." Im Zweiten Weltkrieg inszeniert „Qualitäts"-Entwickler Burut (*Kreed*) eine monotone Moorhuhnjagd auf böse Nazi-Soldaten, die nur in einer Disziplin brilliert: Die Grafik ist für damalige Verhältnisse richtig fesch. Der Rest ist konzentrierte Langweile, die massiven Mängel soll ein übertriebener Gewaltgrad kaschieren. Das ist PC Games zu Recht nur lumpige 55 Spielspaßpunkte wert. Immerhin: Die Werbeanzeigen für *Übersoldier* waren unfreiwillig komisch (siehe rechte Seite)!



Nein, das ist kein Werbespiel für den Vileda-Wischmopp, sondern *Curling 2006*, eine authentische Umsetzung des Wintersports.



Der Vor-Vorgänger von *Rocket League?* In *Mad Tracks* spielt ihr Tischfußball und Billard mit Matchbox-Autos.



Die Grafik von *War on Terror* ist schick, aber Tester Stefan Weiß verzweifelt schier an der Wegfindung im Echtzeitstrategie-Spiel.

Einstiegsdroge *WoW*

Sie existieren: PC Games findet weibliche Spieler in *World of Warcraft*.



Für viele ist es das erste „ernsthafte" PC-Spiel nach *Solitaire* und *Die Sims*: Unsere damalige Chefredakteurin Petra Fröhlich lädt zur Ausgabe 06/06 zwölf Leserinnen ein, die ihre Freizeit in *World of Warcraft* verbringen. Angefixt von Freunden, Bekannten, Verwandten oder dem Lebensgefährten, investieren die Damen im Alter zwischen 14 und 39 Jahren etliche Stunden in ihre Schurken, Magier und Krieger. In der Diskussion mit den Redakteuren über die Faszination von Blizzards Online-Rollenspiel treten interessante Details zutage. So haben alle zwölf Frauen als Erstes einen weiblichen Charakter erstellt und sind vorwiegend in den Reihen der Allianz-Völker unterwegs – denn die werden von den Leserinnen grundsätzlich als schöner und anmutiger empfunden als die Trolle, Orks und Untoten der Horde. Das zugängliche Spielprinzip, das Abtauchen in eine fremde Welt und die Interaktion mit anderen Spielern, egal ob beim gemeinsamen Raid oder im Chat, stellen nach Aussage der Frauen die größten Anreize dar. Aber auch der Wunsch, beispielsweise mit dem *WoW*-spielenden Partner gemeinsam etwas zu unternehmen, kommt im Gespräch immer wieder auf. An die Stelle des Fernsehabends tritt 2006 damit immer häufiger das gemeinsame Spielen am PC. Zehn Jahre später gehören spielende Frauen zum Alltag, egal ob in *Counter-Strike*, *Tomb Raider* – oder *World of Warcraft*.

Wahre Worte

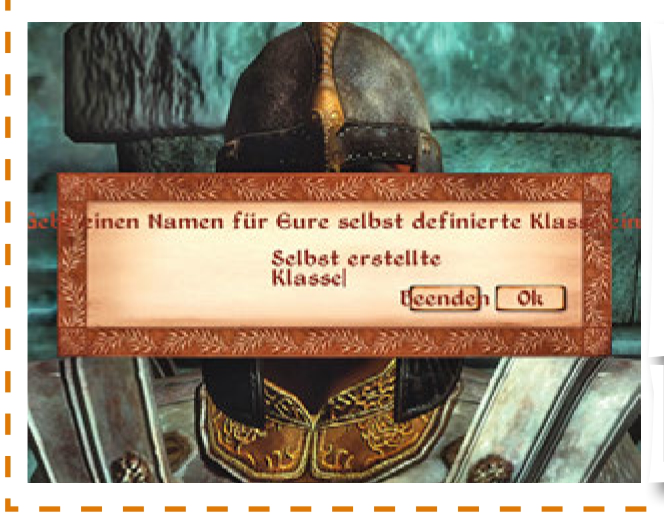
Endlich: eine ehrliche Anzeige für ein Schrott-Spiel.



Man spricht (kein) Deutsch

Oblivion: Na.Tes. d. Roll. v. Beth. m. Wertabzu. f. d. dt. V. weg. schl. Üb.setz.

Ihr haltet bereits die Deutsch-Englisch-Kombination im Titel des unterdurchschnittlichen Nazi-Shooters *Übersoldier* (siehe Anzeige links) für fragwürdig? Dann habt ihr zum Deutschlandstart von *The Elder Scrolls 4: Oblivion* wohl einen Herzanfall bekommen ob der vermurksten Übersetzung! Fehlende Wörter in Dialogzeilen sind bei der Verkaufsversion an der Tagesordnung. Dazu kommen vergessene Englisch-Fragmente, über Fenster hinausgehende Texte und natürlich kreativ den Sinn verschleiernde Abkürzungen im Inventar wie „Schwe. Tr. d. Le.en.-W." (auf gut Deutsch: Heiltrank). Gott sei Dank beheben offizielle Patches und von fleißigen Fans erstellte Mods derartige Fehler. Für unseren Nachtest des Rollenspiels können wir wir auf solche Hotfixes nach Abgabeschluss freilich keine Rücksicht nehmen, weshalb Felix Schütz das grundsätzlich grandiose *Oblivion* in der deutschen Version vorerst um zwei Punkte abwertet. Neben der fehlenden Sorgfältigkeit in Sachen Lokalisierung bewegt die *Oblivion*-Spieler im Jahr 2006 aber noch ein anderes Aufregerthema: Bethesda verkauft künftig Mini-Erweiterungen! Den Anfang macht eine Pferderüstung – zum Preis von zwei US-Dollar. Was für ein überflüssiger Quatsch, wer braucht denn so was? Derartige Download-Inhalte (abgekürzt: DLC) werden sich bestimmt niemals durchsetzen, auch in zehn Jahren nicht …





FELIX SCHÜTZ

„Die deutsche Version ist teilweise echt schlampig. Ein Patch muss dringend her!"

Sie können sich denken, wie viele Zuschriften und Anrufe wir wegen der deutschen Version von **Oblivion** erhalten haben. Die Lokalisierung sei ein Skandal, hieß es da häufig, warum hat PC Games nicht im Test darauf hingewiesen? Deshalb nochmal: In der vergangenen Ausgabe bewerteten wir die englische Version von **Oblivion** mit völlig verdienten 91 Spielspaßpunkten. Die deutsche Fassung lag uns bis Redaktionsschluss noch nicht vor. Wir ziehen deshalb nun die Konsequenz und werten das lokalisierte **Oblivion** um zwei Spielspaßpunkte

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 89

Sexismus
in Spielen und in der Gamesbranche: Eine Bestandsaufnahme

Von: Manuel Fritsch/Benedikt Plass-Fleßenkämper

Seit der Kontroverse um GamerGate ist das Thema Sexismus in Spielen und der Spielebranche stärker in den Fokus der Berichterstattung gerückt. Und fast wöchentlich kommen neue Aufreger dazu. Überzogener Hype oder echtes Problem?

Am 17. März 2016, Game Developers Conference in San Francisco: Einige Besucher auf einer von Microsoft organisierten Xbox-Party fühlen sich in die frühen 90er-Jahre der Spielebranche zurückversetzt, als „Booth Babes" – aufreizend gekleidetes Standpersonal für die überwiegend männlichen Messebesucher – noch allgegenwärtig waren. Auf Podesten tanzen sogenannte „Gogo-Girls" leicht bekleidet in BH und knappen Schuluniform-Röcken. Auf Facebook und Twitter häufen sich die erstaunten Reaktionen der Besucher: Viele beschweren sich, dass wohl niemandem im Planungskomitee aufgefallen sei, wie unpassend halbnackte Tänzerinnen auf einer Branchenparty wirken. Nicht nur viele weibliche Entwicklerinnen fühlen sich in Gegenwart der Tänzerinnen unwohl, auch zahlreiche männliche Besucher halten das gebotene Rahmenprogramm für gänzlich unangebracht. Nur wenige Stunden vorher hatte Microsoft ironischerweise noch zu einem inkludierenden „Frauen in der Branche"-Frühstück eingeladen.

Eine Branchenparty ist kein Junggesellenabschied

Jennifer Scheurle ist Game Designerin bei Flat Earth Games (*TownCraft, Metrocide*), lebt und arbeitet in Sydney und war eine der lautstärksten Kritikerinnen der Microsoft-Veranstaltung. Auf Twitter schrieb sie: „So werden Frauen also aus der Gamingindustrie ausgeschlossen: Indem man einfach so tut, als würden wir nicht existieren, und auf Entwicklerpartys Stripperinnen engagiert werden".

Auf dem Kurznachrichtendienst, der bekanntlich nur 140 Zeichen pro Post erlaubt, geriet die anschließende Diskussion schnell aus den Fugen. Scheurle berichtigte zwar umgehend ihre Fehlbehauptung, es habe sich bei den Tänzerinnen um Stripperinnen gehandelt. Aber die Diskussion war zu diesem Zeitpunkt schon entgleist – und Scheurle wurde in eine Diskussion verwickelt, die am eigentlichen Problem vorbeischoss.

In einem Interview mit unserem Schwester-Portal *gamesbusiness.de* erklärt Scheurle ausführlicher, was sie an der Party als störend empfand: „Nach dem Fallout meines Tweets wurde ich oft beschuldigt, ein Problem mit


Im Zeitreise-Adventure *Life Is Strange* stehen gleich zwei glaubhafte, starke und selbstbewusste Frauen im Fokus der Geschichte. (Quelle: Dontnod Entertainment)


Viel nackte Haut, wenig Gameplay: *Dead or Alive Xtreme 3*. (Quelle: Koei)

erotischen Tänzerinnen zu haben. Viele Kommentare dieser Art gehen leider am Thema vorbei, weil das Problem selbstverständlich nicht die Tänzerinnen sind, sondern der Kontext“, sagt Scheurle. „Man muss hierzu verstehen, dass Entwicklerpartys im Kontext einer GDC immer Networking-Events sind. Viele Geschäfte und Kontakte werden auf diesen Veranstaltungen geknüpft, weil das der einzige Moment ist, wenn wir nicht beschäftigt sind mit Organisation des Events, des nächsten Talks, des nächsten Meetings oder Interviews. Meine besten Kontakte habe ich oft von Developer Afterpartys bekommen, weshalb diese wichtig für uns sind. Sprich: Developer Partys sind professionelle Events, deren Kontext das widerspiegeln muss.“

Das auf Twitter oft angeführte und vermeintliche Gegenargument, dass die Aufregung ja mit ein paar leicht bekleideten, männlichen Tänzern hätte aufgefangen werden können, lässt die 27-Jährige nicht gelten. Das Problem läge nicht darin, dass die Tänzerinnen weiblich waren. Die Frage sei, ob ein Event dieser Art als professionell angesehen wird oder nicht. Objektifizierung auch auf das andere Geschlecht auszuweiten, würde dem Problem nicht weiterhelfen. „Ob ich mich von den Tänzerinnen angezogen fühle oder nicht spielt, dabei gar keine Rolle. Das Ziel ist, ein Umfeld zu schaffen, in dem sich alle Beteiligten wohlfühlen und ich weiß, dass auch Männer auf dem Xbox-Event unangenehm berührt waren von der Annahme, dass Tänzerinnen als angebrachte Unterhaltung angesehen wurden“, erklärt Scheurle. Sie habe Verständnis dafür, dass es vielen Männern in der Branche schwerfällt, das Problem zu erkennen oder nachvollziehen zu können. Es sei nicht leicht, eine Erfahrung zu sehen, die nicht der eigenen entspricht. Sie bittet darum, die Wichtigkeit zu erkennen, diesen Menschen, die schlechte Erfahrungen gemacht haben, zuzuhören und den Dialog mit ihnen zu suchen.

Phil Spencer, Chef der Xbox-Sparte bei Microsoft, hat sich für das Event kurz darauf offiziell entschuldigt und eine offene E-Mail an die Belegschaft veröffentlicht. Darin schreibt er: „Wie wir uns als Organisation präsentieren, ist mir persönlich sehr wichtig. Wir wollen eine Xbox-Kultur bilden – intern und extern – in der sich jeder mit Stolz repräsentiert sieht. (…) Das Event war ohne Frage falsch und kann so nicht toleriert werden. Wir klären die Situation intern, aber lasst mich deutlich sein: Wie wir uns individuell repräsentieren, wen wir einstellen, mit wem wir Partnerschaften eingehen und wie wir andere behandeln, spiegelt direkt unsere Marke wider und wofür wir stehen. Verhalten wir uns anders und erschaffen wir eine Umgebung, die eine Gruppe ausschließt oder angreift, verdienen wir die Kritik dafür.“


Jennifer Pankratz ist Story -und Gamedesignerin beim deutschen Traditionshaus Piranha Bytes. Aktuell arbeitet sie am Science-Fiction-Rollenspiel *Elex*. (Quelle: Medienagentur plassma)

Doch selbst nach der Einsicht des Veranstalters, einen Fehler gemacht zu haben, sehen weiterhin viele Menschen im Internet die Reaktionen von Feministinnen wie Scheurle als übertrieben an und beleidigen Kritiker auch auf persönliche und verletzende Art.

Das „Po-Debakel“: Wie aus einer sachlichen Anregung eine Farce wird

Ähnlich unüberlegt und voreilig verurteilend fielen auch die Reaktionen im Fall einer vor Kurzem veränderten Siegerpose im derzeit in der Betaphase befindlichen *Overwatch* aus. Die Diskussion um die Anpassung des weiblichen Charakters „Tracer“ in Blizzards neuem Team-Shooter begann mit einem ausführlichen Feedback-Posting des Users „Fipps“. Dieser behauptete, dass die Siegerpose „Over the Shoulder“ nicht zum Wesen und der Charakterisierung der sehr quirligen, sportlichen, weiblichen Figur passen würde. Die Pose, in der man Tracer von hinten stehend mit Blick über die Schulter sieht, würde vor allem durch den sehr offensichtlich

Starke Frau – und obendrein sexy: Die Hexe Bayonetta aus Nintendos gleichnamiger Actionspiel-Reihe. (Quelle: Nintendo)


Auch um das Hinterteil der Kämpferin R. Mika aus *Street Fighter 5* entwickelte sich eine ausufernde Diskussion. Die Entwickler entfernen einen „Po-Klatscher" aus ihrem Repertoire.


Die neue *LoL*-Heldin Taliyah entspricht nicht dem typischen Schönheitsideal. Viele begrüßen den Ansatz, einigen Spielern ist sie „zu hässlich". Diese fordern mehr Sexappeal von den Designern. (Quelle: Riot Games)

gelenkten Fokus auf das Gesäß der jungen Dame auffallen – und sei damit unnötig sexistisch.

Der Foreneintrag erklärt: „Aus Marketing-Sicht ist Tracer so was wie das Maskottchen und der Star des Spiels. Sie ist eine großartige Heldin. Wenn man sich anschaut, wie sie im Trailer, sonstigem Werbematerial und im Spiel dargestellt wird, fällt auf: Sie ist schnell, etwas durchgeknallt, aber immer höflich und insgesamt eine zuvorkommende und freundliche Person. Ihr ganzer Körper scheint aus purer Energie zu bestehen. Daher frage ich mich, was diese sexy Pose mit der ansonsten gezeigten Charakterisierung zu tun hat? Diese Haltung ist weder spaßig noch albern und sagt auch nicht ‚Ich bin eine unglaublich schnelle und effiziente Elite-Killerin'. Die Pose reduziert Tracer auf ein weiteres, langweiliges Sexsymbol."

Der User merkte im selben Kommentar an, dass er an der quasi fast identischen Pose bei der Heldin „Widowmaker" dagegen nichts zu beanstanden habe. Bei Widowmaker handelt es sich um eine ihre Sexualität bewusst einsetzende französische Femme-fatale-Figur. Die Blicke mit der Haltung auf ihren Hintern zu lenken, sei also absolut stimmig mit der Darstellung und Zeichnung ihres Charakters, da es zu ihrem Wesen passe, mit ihren körperlichen Reizen zu kokettieren. Game Director Jeff Kaplan nahm sich der sachlichen Kritik an und entschloss sich nach Absprache mit seinem Team, die Pose von Tracer schlussendlich zu überarbeiten. Die neue Ausgestaltung, die kurz darauf präsentiert wurde, hat deutlich mehr Energie und zieht den Blick des Betrachters nicht mehr primär auf den Po, sondern unterstreicht vor allem die Verspieltheit und Energie des Charakters. Interessanterweise ohne dabei nun komplett asexuell zu wirken. Als Vorlage zur neuen Pose diente den Designern sogar ein Pin-up-Poster aus den 50er-Jahren.

Kaplan begründete die Entscheidung im Forum mit den Worten: „Wir machen sicherlich nicht alles, um unsere kreative Vision von *Overwatch* aufzugeben, und wir werden nicht etwas entfernen, nur weil jemand vielleicht ein Problem damit hat. Es ist nicht unser Ziel, die Welt und die vielfältige Auswahl an Helden zu verwässern oder zu homogenisieren. Wir haben so viel von unseren Herzen und Seelen in das Spiel gesteckt, dass es uns zerreißen würde, wenn wir es einfach machen würden. Wir verstehen, dass unsere Entscheidung nicht jedem gefällt. Das ist okay. Dafür sind solche öffentlichen Tests gedacht. (...) Es war aus unserer Sicht die richtige Entscheidung, und wir denken, dass das Spiel noch genauso unterhaltsam sein wird, wenn ihr es das nächste Mal spielt."

Was ist passiert? Ein User postet eine konstruktive und unaufgeregte

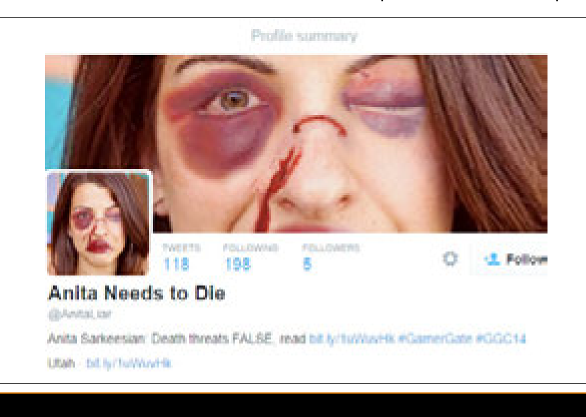
GAMERGATE: WIE DIE KONTROVERSE BEGANN


Wurde Opfer einer Hasskampagne bis hin zu Morddrohungen: Spieleentwicklerin Zoe Quinn. (Quelle: Zoe Quinn)

Die GamerGate-Debatte tobte vor allem auf Twitter. Neben Hassbekundungen gegen Entwicklerin Brianna Wu (links) wurde auch die feministische Medienkritikerin und Videobloggerin Anita Sarkeesian heftig attackiert.

Im August 2014 bringt ein Blogpost von Eron Gjoni den Stein ins Rollen: Der angebliche Ex-Freund der Spielentwicklerin Zoe Quinn beschuldigt Quinn, ihn betrogen und Sex mit Spielejournalisten gehabt zu haben, um eine positive Berichterstattung für ihr Spiel *Depression Quest* zu bekommen. Aus der privaten Schlammschlacht entwickelt sich in den Folgemonaten ein absurdes Schmierentheater, in dem wilde Verschwörungstheorien und aus dem Kontext gerissene Behauptungen unter dem Begriff „The Quinnspiracy" in eine organisierte Hasskampagne gegen Quinn münden. Neben privaten E-Mails werden auch ihre Adresse und private Passwörter vom aufgescheuchten Mob veröffentlicht, was zu anhaltenden Belästigungen bis hin zu Mord- und Vergewaltigungsdrohungen führt. Die Entwickler Phil Fish und Brianna Wu sowie die Video-Dokumentatorin Anita Sarkeesian (Feminist-Frequency.com), die sich öffentlich gegen die Belästigung von Quinn aussprechen, werden daraufhin ebenfalls belästigt und bedroht. Nachdem auch sie Hackern zum Opfer fallen, die ihre privaten Daten veröffentlichen, kommt es zu weiteren Attacken und Morddrohungen. Das Hashtag #GamerGate wird von US-Schauspieler Adam Baldwin in einem Tweet zum ersten Mal am 27. August 2014 verwendet. Selbsternannte Aktivisten streiten bis heute ab, dass die Attacken von Mitgliedern im Namen von GamerGate erfolgen oder dass Hashtag Misogynie fördern würde. Ihnen geht es nach eigenem Bekunden lediglich um mehr Transparenz und Ethik im Spielejournalismus.





Die GamerGate-Debatte tobte vor allem auf Twitter. Neben Hassbekundungen gegen Entwicklerin Brianna Wu (links) wurde auch die feministische Medienkritikerin und Videobloggerin Anita Sarkeesian heftig attackiert. (Quelle: Twitter)

Kritik, das Team nimmt diese an, entscheidet intern und verändert dann aus freien Stücken und mit der gewonnenen Überzeugung eine Kleinigkeit des Charakters. Man könnte fast glauben, dass genau dafür öffentliche Betas organisiert und durchgeführt werden. In Bezug auf Game- und Leveldesign-Anpassungen passiert dieser Austausch zwischen Spielern, Testern und Entwicklern in der Regel ständig, ohne dass dort besonders großes Aufsehen erregt wird.

Nicht so in diesem Fall. Die anschließende Diskussion über die neue und veränderte Pose von Tracer geriet plötzlich zur Farce. Viele Diskussionsteilnehmer ignorierten die Tatsache, dass der Verfasser des Ursprungskommentars die Pose nur für diesen speziellen Charakter als untypisch empfand und nicht im Geringsten eine „Entsexualisierung" oder gar eine Zensur forderte. Doch in Foren, auf Youtube und in den sozialen Medien wurden ihm und Befürwortern der Änderung plötzlich vorgeworfen, prüde zu sein und Blizzards kreative Freiheit einschränken zu wollen.
„Demnächst beschwert sich auch noch jemand, dass ihr Gesicht und die Haare zu sehen sind und die Augen ein erotisches Verlangen ausdrücken. Könnte man für solche Leute nicht ein Burka-DLC einführen?", schrieb etwa ein User in den Kommentaren zur News auf einer deutschen Gaming-Website und erhielt dafür 123 positive und nur 7 negative Bewertungen von Mitlesenden.

Die Diskussion ging – wieder einmal – völlig am Thema vorbei und zeigt ein grundlegendes Problem: Allein die Kritik und das Aufzeigen von Sexismus in Spielen und der Branche wird oft verwechselt mit einem angeblichen Wunsch, Sexualität und Erotik in Spielen unterdrücken zu wollen. Blizzard wird nun vorgeworfen, vor den seit GamerGate oft in negativer Konnotation „Social Justice Warrior" beschimpften Kritikern eingeknickt zu sein.

Unterrepräsentierte Menschen fordern ihren Platz im „Boy's Club" ein

Nina Kiel ist Illustratorin, Buchautorin (*Gender in Games*) und Spielejournalistin, die auf dem Indie-Blog Superlevel.de regelmäßig eine Sex-Kolumne namens „Random Encounters" veröffentlicht. Im Gespräch fragten wir sie, woher diese oft undifferenzierte Abwehrhaltung der Spieler kommen mag, wenn es um das Thema Sexismus geht. „Dafür gibt es verschiedene Gründe", glaubt Kiel. „Zunächst steht der kritische Diskurs um Sexismus und generell die politische Dimension von Spielen der bequemen Annahme entgegen, dass das Medium lediglich der Unterhaltung diene und ‚Spiele doch nur Spiele' seien. Vielen Konsumenten scheint es extrem schwerzufallen, kritische Reflexion und Unterhaltung zu trennen und zu verstehen, dass man etwas durchaus genießen kann, auch wenn es in manchen Belangen kritikwürdig ist. Damit verknüpft ist auch die irrationale Angst, dass etwa ‚die Feministinnen' das Medium kapern und es in ihrem Sinne umgestalten wollen – der traditionellen Spielerschaft also ihr geliebtes Spielzeug wegnehmen wollen."

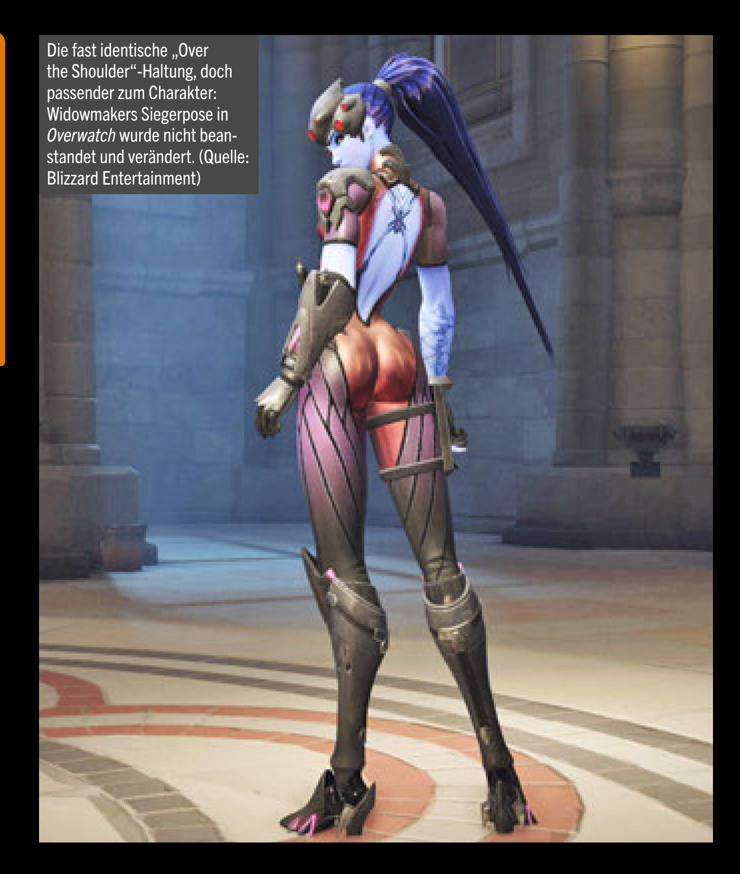
Die Illustratorin, Buchautorin (*Gender in Games*) und Spielejournalistin Nina Kiel veröffentlicht auf Superlevel.de eine regelmäßige Sex-Kolumne namens „Random Encounters". (Quelle: www.ninakiel.de)

Kiel zufolge scheint auch nicht zuletzt schlicht die Aufgabe von Privilegien vielen männlichen Spielern sauer aufzustoßen. Videospiele und die dazugehörige Szene hätten lange als männliches Terrain gegolten. Nun forderten stets in der Szene präsente, aber lange unterrepräsentierte Menschen einen Platz in diesem ehemaligen „Boy's Club" ein. Damit verbunden seien einige Zugeständnisse, die die ursprüngliche Zielgruppe bis dato nie machen musste. „Privilegien aufzugeben ist ein schmerzhafter Prozess", ergänzt Kiel. „Weil damit ein Verlust von Macht und Sicherheit einhergeht und sich so schnell das Gefühl einstellen kann, dass man selbst in eine Minderheitenrolle gedrängt wird. Dabei ist das gar nicht der Fall."

Es sei entscheidend, so Nina Kiel auf die Frage, wie man selbst Sexismus in Spielen begegnen sollte, dass man sich der proble-



Von alt zu neu: Tracers ursprüngliche Pose (links) in *Overwatch* und die neue Variante nach der Überarbeitung. (Quelle: Blizzard Entertainment)


Die fast identische „Over the Shoulder“-Haltung, doch passender zum Charakter: Widowmakers Siegerpose in *Overwatch* wurde nicht beanstandet und verändert. (Quelle: Blizzard Entertainment)

SEXISMUS-DEBATTE: OFT GENUTZTE ABKÜRZUNGEN UND BEGRIFFE

CIS
Kurzform von Cisgender, das Gegenteil von Transgender. CIS wird für Personen verwendet, deren Geschlechtsidentität mit dem bei der Geburt zugewiesenen Geschlecht übereinstimmt.

Femnazi/Feminazi
Abwertender Terminus, der ähnlich wie das Nazi- oder das Gutmensch-Argument in Diskussionen um Sexismus gerne als Totschlaginstrument von antifeministischen Gruppen wie GamerGate genutzt wird. Kofferwort aus „Feminismus“ und „Nazi“.

Filterbubble
Bezeichnung für den Effekt, der entsteht, wenn unliebsame Meinungen durch Blocken und Aussortieren aus der eigenen Wahrnehmung entfernt werden. Wenn nur noch ähnlich denkende Menschen in der eigenen Timeline auftauchen, wird auch das Spektrum der Meinungen und Themen und damit die eigene Reflexion einseitiger.

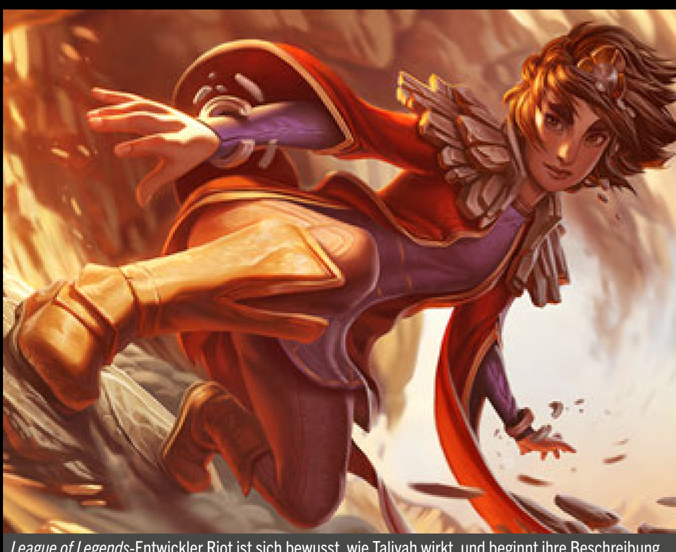
SJW
Kurzform für „Social Justice Warrior“. Eine oft von GamerGate-Befürwortern negativ gemeinte Bezeichnung für ein Individuum, das mehr Diversität in Spielen fordert, Sexismus kritisiert und feministische Themen befürwortet.

matischen Aspekte in einem Spiel überhaupt bewusst ist und eine diesbezügliche kritische Haltung zumindest anerkennt. Dieses Bewusstsein allerdings muss dem Genuss eines solchen Spiels keinesfalls entgegenstehen. Es sei grundsätzlich völlig okay und vor allem auch möglich, etwa sexistische Inhalte als unterhaltsam zu empfinden. Hier scheint sehr oft noch ein generelles Missverständnis zu bestehen, das die zum Teil heftigen Reaktionen auf den feministischen Diskurs erklären könnte. „Es geht nicht darum, solche Inhalte grundsätzlich aus dem Medium zu verbannen und ihre Konsumenten als Sexisten zu brandmarken, sondern darum, für die womöglich damit verknüpften Probleme zu sensibilisieren und mehr Alternativen zu schaffen“, führt Kiel aus.

Was kann man tun, um eine positive Entwicklung voranzutreiben?
Jana Reinhardt ist Gründerin, Creative Director und Game Designerin bei ihrem Indie-Entwicklungsstudio Rat King Entertainment (Tri). Sie erklärt im Interview mit PC Games, was die Branche ihrer Meinung nach noch zu tun hat, um ein besseres Klima für Spielerinnen und Entwicklerinnen zu schaffen. „Ich glaube, dass eine reine Diskussion und vor allem Kritik darüber inzwischen wenig bringt, weil die Betreffenden meist übersättigt sind. Oder zu gut mit Argumenten in ihrer eigenen Filterbubble organisiert sind – auf beiden Seiten will da niemand noch dazulernen“, sagt Reinhardt. „Mir geht der aggressiv geführte Diskurs inzwischen auf die Nerven. Man hat schnell das Gefühl: Da geht es weniger um Aufklärung als um die Lust am akademischen Diskurs oder die Belehrung anderer. Wichtig ist es natürlich aber immer noch, denn – und das darf man nicht vergessen – ohne diese Diskussionen hätte sich in der Spieleentwicklung, im Charakterdesign, der Story und Handlung, am Berufsbild und bei dem Geschlechterverhältnis der Entwickler nichts geändert“, glaubt die Entwicklerin. „Vielen Spielen merkt man inzwischen den Willen an, etwas Neues zu versuchen und nicht immer diese gleichen Stereotypen zu fahren. Und sie werden von der Presse und der Spielerschaft belohnt. Von daher ist die große öffentliche Debatte (oder Katharsis) um GamerGate gut gewesen.“

Sie ist davon überzeugt, dass positive Beispiele wichtig sind, um nicht nur auf Entwickler und Spieler mit dem Finger zu zeigen und sie für ihre Vorlieben zu kritisieren. Sie wünsche sich, dass mehr Entwicklerinnen eingestellt und mehr Spielerinnen von der Industrie befragt


Jana Reinhardt ist Gründerin des Indie-Entwicklungsstudios Rat King Entertainment und hat 2015 den Deutschen Computerspielpreis in der Kategorie „Bestes Jugendspiel“ gewonnen. (Quelle: Rat King)


League of Legends-Entwickler Riot ist sich bewusst, wie Taliyah wirkt, und beginnt ihre Beschreibung mit „Es ist nicht einfach, anders zu sein als der Rest“.

werden würden. Wichtig sei auch, generell mehr über die Arbeit von Frauen in der Branche zu reden, ohne das als direkten Zwang auf das Sexismus-Thema darzustellen. Codecamps für Mädchen und eine Frauenquote für Talks auf Festivals und Konferenzen seien ihrer Meinung nach ein probates und wirksames Mittel, um mehr Frauen und jungen Mädchen die Scheu vor der Branche zu nehmen.

Wir wollen von unseren Gesprächspartnerinnen wissen, ob der Sexismus in der Spielindustrie und in Videospielen stärker verbreitet sei oder im ähnlichen Ausmaß wie in der Gesellschaft und anderen Branchen und Medien existiert. Reinhardt glaubt, dass Sexismus in technischen Berufen allein aufgrund der Tatsache leichter entstehen kann, dass jungen Mädchen ihrer Erfahrung nach kulturell leider schon oft bereits im Schulalter von diesen Berufen abgeraten wird. Auch die Werbeindustrie würde mit ihrer „Pinkifizierung" nicht dazu beitragen, klassische Geschlechter- und Rollenbilder aufzubrechen.

Nina Kiel beantwortet die Frage damit, dass sie glaubt, dass der Sexismus sich durch unsere gesamte Gesellschaft zieht und demnach auch in vielen Medienerzeugnissen präsent sei. In Spielen sei dieser „aber lange viel deutlicher spürbar gewesen, weil das dazugehörige Marketing jahrzehntelang explizit auf eine junge, männliche (und heterosexuelle) Zielgruppe zugeschnitten wurde". Gerade Werbeanzeigen aus den 80er- und 90er-Jahren würden sehr deutlich zeigen, wie sexistische Klischees bedient wurden, um das Medium als „Jungsclub" zu kennzeichnen – und diese Marketingmaßnahmen werden, wenngleich auch viel seltener als früher, bis heute genutzt. Kiel führt aus, dass natürlich auch Filme und Bücher durchaus sexistische Inhalte transportieren, aber bedingt durch ihr vielfältigeres Publikum würden diese wiederum auch zahlreichere Gegenentwürfe bieten. Zumindest fernab Hollywoods, in dem Geschlechterstereotype weiterhin sehr geläufig seien.

Sexistische Inhalte lassen sich nicht im kulturellen Vakuum betrachten

Erfreulicherweise gibt es immer mehr Spiele, die starke und selbstbewusste Frauenfiguren zeigen. Max und Chloe im Dontnod-Adventure *Life Is Strange*, die neue Lara Croft und auch Evie Frye aus *Assassin's Creed: Syndicate* beweisen, dass die Industrie sich verändert und weiterentwickelt hat und Frauen zeigen kann, die der Identifikation dienen und nicht ausschließlich zur voyeuristischen Unterhaltung für überwiegend männliche Spieler erschaffen wurden.

Es gibt allerdings auch weiterhin Entwickler und Spiele wie die im Frühjahr erschienene Bikini-Minispielsammlung *Dead or Alive Xtreme 3* (mit Fokus auf authentische Brustphysik) oder das Prügelspiel *Street Fighter 5*, die weibliche Charaktere auf sexistische Art präsentieren. Nun handelt es sich bei diesen beiden aktuellen Beispielen um japanische Produktionen. Allzu oft folgen auf die Benennung kurioser oder sexistischer Inhalte in Spielen aus dieser Region Aussagen, die sich im Wesentlichen darauf beschränken, die Japaner pauschal als „verrücktes Volk" abzustempeln, ohne dabei zu reflektieren, in welchen konkreten kulturellen Wurzeln die jeweiligen Erzähl- oder Darstellungsstrukturen denn verortet sind – und ob sie sich überhaupt darauf zurückführen lassen.

Nina Kiel erklärt im Gespräch, dass der jeweilige kulturelle Bezug eines Spiels für dessen Analyse selbstverständlich relevant sei, weil dieser Gründe für bestimmte Darstellungsformen liefern kann – er sollte aber nicht als Generalabsolution für Inhalte, ganz gleich welcher Art, dienen. „Zum einen läuft man mit dem völligen Verzicht auf Kritik Gefahr, eine Kultur schlichtweg nicht ernst zu nehmen", ist Kiel überzeugt. „Zum anderen können sexistische Spiele nicht in einem kulturellen Vakuum betrachtet werden, da es sich bei vielen von ihnen, und gerade *Street Fighter*, um international vertriebene Waren handelt, die demnach auch Menschen in anderen Kulturkreisen erreichen und potenziell beeinflussen."

Die große Kunst des guten Charakterdesigns

Jennifer Pankratz kümmert sich um Story -und Gamedesign beim Essener Entwickler Piranha Bytes (*Risen, Elex*). Wir haben sie gefragt, wie man gute Charaktere schreibt, ohne auf sexistische Stereotype zurückzufallen. Ein Charakter würde sehr viel mehr Tiefe bekommen, wenn man ihm im Verlauf des Spiels genügend Raum geben würde, sagt Pankratz. „Ein Charakterbogen kommt erst dann zum Tragen, wenn es auch eine Möglichkeit für den Spieler gibt, eine Veränderung im Verlauf der Dialoge, Cutscenes etc. wahrzunehmen. Dafür werden dem Charakter typischerweise mehre-

FÜNF KOMMENDE SPIELE MIT INTERESSANTEN FRAUENROLLEN, AUF DIE WIR UNS FREUEN



Mirror's Edge Catalyst
Release-Termin: 7. Juni 2016
Faith ist zurück! Schon seit der Veröffentlichung des ersten Titels im Jahr 2008 zählt die Hauptfigur aus *Mirror's Edge* zu den beliebtesten Frauenfiguren der Spielegeschichte.



Dishonored 2: Das Vermächtnis der Maske
Release-Termin: 11. November 2016
Der Nachfolger von Bethesdas erfolgreichem Schleichspiel ist 15 Jahre nach dem ersten *Dishonored* angesiedelt. Den zweiten Teil der Story-Kampagne erleben wir auch als Heldin Emily.



Hellblade: Senua's Sacrifice
Release-Termin: 2016
Entwickler Ninja Theory will aus der Kriegerin Senua mittels neuer Technologie „einen der glaubwürdigsten Charaktere machen, die je in einem Videospiel zu sehen waren". Wir sind gespannt!



Tacoma
Release-Termin: 2. Quartal 2017
Das neue Spiel von den Machern von *Gone Home*. Der Walking Simulator erzählt die Geschichte aus der Sicht der Protagonistin Amy Ferrier auf der Raumstation Tacoma im Jahr 2080.



Horizon: Zero Dawn
Release-Termin: Voraussichtlich 2017
Die *Killzone*-Macher Guerrilla Games überraschten auf der E3 2015 mit der Ankündigung ihres neuen PS4-exklusiven Actionspiels. Im Mittelpunkt steht Aloy, eine rothaarige und agile Jägerin.

Vom ehemaligen Busenwunder zur modernen Ikone: Die neue Lara Croft im *Tomb Raider*-Reboot wird durch ihre Natürlichkeit zur Identifikationsfigur, statt nur als Sexsymbol für männliche Spieler zu dienen. (Quelle: Square Enix)

re Intentionen und Eigenschaften verliehen, die auch gerne widersprüchlich sein können. Neben verschiedenen stilistischen Mitteln hilft es auch, jedem Charakter, und sei sein Auftritt auch noch so kurz, eine eigene Hintergrundgeschichte, Stimmfarbe und Haltung zu geben, um bereits vor dem Schreiben des Dialogs eine Vorstellung zu entwickeln, wie er dem Spieler begegnet. Je mehr Arbeit man also in die Vorarbeit eines Charakters investiert, desto leichter fallen auch die Dialoge."

Stereotypen seien dabei natürlich auch oft ein sehr hilfreiches Mittel, um Charakteren Leben einzuhauchen. „Je kürzer die Dialoge für einen Charakter sind, desto eher bietet es sich an, einen Stereotypen zu wählen und auch zu überzeichnen, damit der Spieler weiß, womit er es zu tun hat", erläutert Pankratz. „Entscheidet man sich bewusst gegen einen Stereotypen, um dem Charakter mehr Tiefe zu verleihen, braucht man auch in der Regel mehr Mittel, um dem Spieler zu erklären, wer genau der Charakter ist, sonst läuft man Gefahr, einen farblosen Charakter zu zeichnen, dessen Intentionen der Spieler nicht versteht. Selbstredend hat man als Storydesigner also beim Protagonisten selbst die größten Möglichkeiten, einen schönen Charakterbogen zu entwickeln."

Doch nicht immer werden neue und interessante Charaktere positiv von der Spielerschaft angenommen. Weibliche Figuren, die dabei von der Norm abweichen, haben es besonders schwer.

Das hat der Gamedesigner Daniel Z. Klein von Riot Games jüngst in den Reaktionen einiger *League-of-Legends*-Spieler erfahren, die auf die Vorstellung der neuen Figur „Taliyah" extrem aggressiv reagiert haben. Taliyah entspricht nicht dem klassischen Schönheitsideal: Sie hat dicke Augenbrauen und einen breiten Nasenrücken und kämpft mit sich und der Angst, ihre neu entdeckten, elementaren Kräfte in den Griff zu bekommen. Neben vielen positiven Rückmeldungen gab es jedoch auch einige Spieler, die Taliyah als „hässlich" beschimpften und von den Designern „mehr heiße Charaktere" einforderten.

„Wie soll das denn zu diesem Charakter passen, wenn sie sich sexy schick machen würde für ein abendliches Date?", fragte Klein auf Twitter und ergänzte, dass es ja bereits 33 andere weibliche Champions in der großen Riege von *League of Legends* gäbe, die sexualisiert dargestellt werden. Den Vorwurf der Einschränkung der künstlerischen Freiheit gab Klein diesmal an die sich beschwerenden User zurück: „Uns auf einen bestimmten Körpertyp festzulegen, schränkt uns als Künstler ein."

Der Hass und der Unmut gegen den offen ausgesprochenen GamerGate-Gegner ging schlussendlich sogar so weit, dass seine transsexuelle Lebensgefährtin, die ebenfalls bei Riot arbeitet, per Mail auf extrem beleidigende und transphobe Art angegriffen wurde. Ihr wurde vorgeworfen, ihre Beziehung zu Klein „auszu-



Besonders stolz sind die Entwickler der lediglich im asiatischen Raum veröffentlichten Minispielsammlung *Dead or Alive Xtreme 3* auf die Engine der Brustphysik.



Die meisten weiblichen Charaktere aus *League of Legends* sind vor allem für das männliche Auge entworfen. Miss Fortunes Kleiderwahl scheint alles andere als dem Sturm um sie herum angemessen zu sein.

nutzen“, um ihre „transsexuellen Ansichten“ in die Charaktere des MOBAs zu bekommen. Was schon allein deswegen ein völlig abwegiger Vorwurf ist, da weder sie noch Daniel Klein die Charaktere zeichnen oder entwerfen.

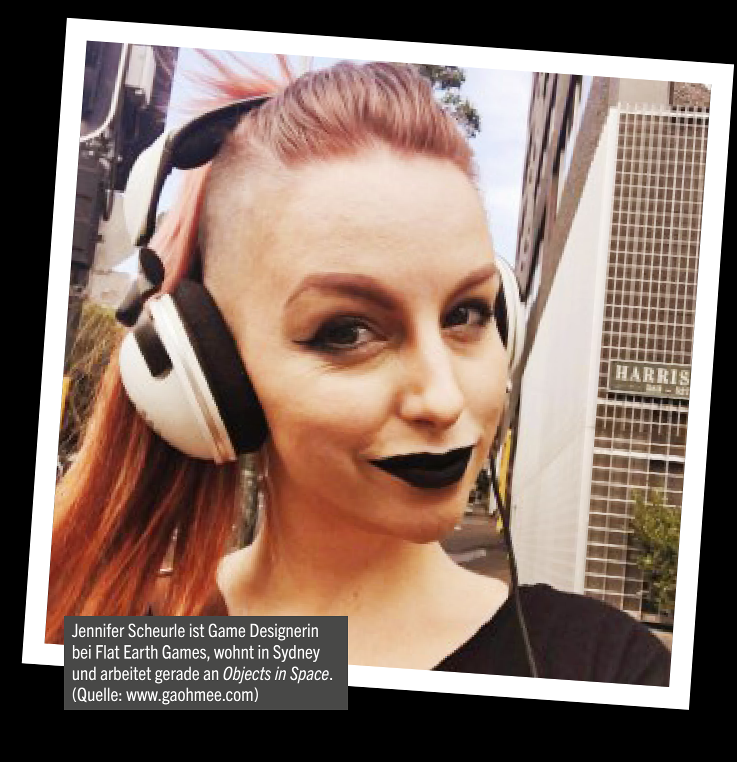
Beleidigungen verschlechtern die Performance von Team-Mitgliedern

67 Millionen Menschen spielen jeden Monat *League of Legends*. Doch nicht nur Entwickler wie Daniel Klein müssen sich mit der teilweise sehr unfreundlichen, gehässigen und oft sexistischen Art einiger Spieler auseinandersetzen. Neulinge, die sich an das Free2Play-MOBA heranwagen, sehen sich oft zunächst einem regelrechten Spießrutenlauf der Diskriminierung und Demütigungen gegenüber – vor allem, falls sie sich als weibliche Spielerinnen zu erkennen geben.

Mit der steigenden Anzahl spielender Frauen steigt jedoch auch das finanzielle Interesse der Firmen daran, diese vergiftete Atmosphäre nicht mehr länger ignorieren zu wollen und ihr proaktiv entgegenzutreten. Riot Games nimmt hier schon seit einigen Jahren eine selbst gewählte Pionierrolle ein und leistet sich ein eigenes Forschungsprogramm, das die Kommunikation innerhalb ihres Spiels wissenschaftlich beobachtet und untersucht. Erste Ergebnisse der sozialen Experimente zeigen, dass selbst einfache Eingriffe – wie etwa der Hinweis innerhalb des Spiels, dass Beleidigungen die Performance von Team-Mitgliedern verschlechtern – verbales Fehlverhalten signifikant reduzieren können. Riot Games hat diese Daten und Ergebnisse neuerdings zur freien Verfügung gestellt. Es besteht also die Hoffnung, dass dieses sogenannte „Civil Engineering“ auch von anderen Firmen adaptiert und weiter ausgebaut wird, um auch in anderen Bereichen des Internets und in Spielen Anwendung zu finden.

Fazit: Wir brauchen eine differenzierte, unaufgeregte Diskussion

Sexismus in der Spielebranche, in Spielen und den begleitenden Communitys ist nach wie vor existent und ein Problem – auch wenn die Anzahl an positiven Beispielen und Gegenentwürfen stetig zunimmt. Die leider oft sehr toxische Eigendynamik der Diskussionen, die durch solche punktuellen Situationen wie der Microsoft-Party auf der GDC 2016 entstehen, und denen oft die Ruhe und Besonnenheit beider Lager fehlt, trägt leider wenig dazu bei, die Gesamtsituation zu beruhigen oder zu verbessern. Auch in Zukunft werden sexistische Spiele erscheinen, in denen Frauenfiguren objektifiziert und Prinzessinnen von starken Männerhelden gerettet werden.



Jennifer Scheurle ist Game Designerin bei Flat Earth Games, wohnt in Sydney und arbeitet gerade an *Objects in Space*. (Quelle: www.gaohmee.com)

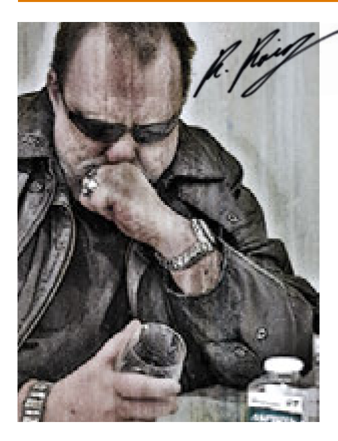
Neu ist, dass es immer mehr Menschen gelingt, diese Muster zu erkennen, sexistische Charakter- und Spieldesign-Entscheidungen zu hinterfragen, und diese öffentlich diskutiert und thematisiert werden. Eine sachliche und selbstkritische Auseinandersetzung mit dem Thema ohne Verteufelung kann dann hoffentlich dazu beitragen, dass sich mehr Frauen für die Spieleentwicklung und die Branche begeistern können.

Und davon profitieren letztlich alle: Mehr Diversität und Repräsentanz in der Entwicklung der Spiele und der damit verbundenen Durchmischung der Zielgruppe sorgen für weniger stereotypische Charaktere und damit interessantere Geschichten und Spiele. Sich für weniger Sexismus einzusetzen bedeutet nicht, dass jegliche Sexualität aus Spielen verbannt werden soll oder Charaktere nicht mehr erotisch und sexualisiert dargestellt werden können. Es sorgt lediglich für ein Klima, in dem sich mehr Menschen wohlfühlen, ohne sich von vornherein ausgeschlossen zu sein. ❑

Die Soldatin Riven aus *League of Legends* wird als rücksichtslose und effiziente Kämpferin beschrieben. Dass dieses alternative sexy Bunny-Kostüm diese Charakterbeschreibung nicht gerade bekräftigt, dürfte beim Anblick klar werden. (Quelle: Riot Games)

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Wie bekannt sein dürfte, geht mein Verhältnis zu Autos weit über das hinaus, was man gemeinhin „normal“ nennt. Sie sind für mich einfach mehr als Fortbewegungsmittel.“

Je neuer sie werden, desto äh … unerotischer finde ich sie aber leider auch. Dabei bin ich beileibe kein Feind moderner Technik und selbst in Autos bin ich ihr eher zugetan, wobei dies allerdings Grenzen hat. Gegen Elektroautos habe ich nichts einzuwenden, wenn man davon absieht, dass ich nicht wüsste, wo ich so ein Vehikel aufladen könnte. Wer hier keine Probleme sieht, mag da gerne zugreifen. Auch elektronische Helfer im Auto wären mir genehm, wenn sie öfter für statt gegen mich arbeiten würden. Ich habe mich bewusst für ein Vehikel älterer Bauart entschieden, welches mit so wenig Elektronik wie möglich ausgestattet ist. Man mag jetzt streiten, ob es sinnvoll ist, ABS abschalten zu können – ich bin stur und lass' mir die Entscheidung ungern abnehmen. Aber darum geht es ja eigentlich gar nicht. Ich werde es ganz sicher noch erleben, dass elektronische Helferlein im Auto sich seuchenartig vermehren und die Kiste in absehbarer Zeit den Fahrer nur noch braucht, um das Ziel vorzugeben. Ob ich will oder nicht – das selbstfahrende Auto wird kommen. Dabei hätte ich gar nichts dagegen, im Stau den Autopiloten einschalten zu können und die Zeitung zu lesen, bis es wieder flüssig weitergeht. Wenn die Karre einen Parkplatz alleine sucht und mich dabei nicht mehr braucht – umso besser. Ich steige vorher aus und überlass' die nervige Prozedur dem Wagen alleine. Dergleichen setzt natürlich voraus, dass die Autos vernetzt sind. Und hier fängt es für mich an, gruselig zu werden. Nicht dass ich Angst hätte, dass mein Bolide alle möglichen Informationen in der Gegend verteilt – ich bin ja auch ohne Auto schon eine Datenschleuder. Aber alles, was vernetzt ist, kann gehackt werden. Alles! Wer garantiert mir, dass mein führerloses (darf man das eigentlich noch so schreiben?) Auto nicht brav einen Parkplatz ansteuert, sondern von anderen missbraucht wird? Findige Hacker finden garantiert auch Möglichkeiten, die Geschwindigkeitsbegrenzung von autonomen Autos auszuhebeln – es gäbe da unendlich viele Ansätze für Kopfzerbrechen. Vielleicht ist es besser, wenn ich mich langsam an „intelligente“ Autos gewöhne. Wie wäre es denn, wenn mir zusätzlich nachrüstbare Module dies schmackhaft machen würden? Seit Jahren gibt es einen sehr großen Vogel mit Verdauungsproblemen, welcher sich ausschließlich auf meiner Motorhaube erleichtert. Ein nachrüstbarer Aufsatz, welcher selbstständig das schändliche Tun dieses Piepmatzes im Geierformat erkennt und mittels gezieltem Schuss von Menschenfäkalien Gleiches mit Gleichem vergilt, wäre mir sehr viel Geld wert. Oder ein Sensor, der es dem Nachbarshund, wenn er wieder an meine Reifen pinkelt, mit dem Spritzen von Benzin heimzahlt – ein riesiger Markt für die Zubehörbranche tut sich da auf. Ein Sensor, welcher Radwege erkennt und einen darauf abgestellten Wagen daran hindert, abgeschaltet und verschlossen zu werden, wäre ein echtes Plus an Verkehrssicherheit, ebenso wie das Kamerasystem, das schöne Frauen (wahlweise Männer) erkennt und daraufhin vorübergehend die Seitenscheiben verdunkelt, um den Fahrer nicht abzulenken. Ich sollte Erfinder werden …

Spamedy



Mit der Bitte um Kenntnisnahme. Details unter folgendem Link.
Rechtsanwältin Wolfgang Seidel
Fachanwältin Miet- und Wohnungseigentumsrecht
71666 Gießen

Ganz abgesehen davon, dass ein Anwalt niemals ein Schreiben ohne persönliche Anrede und Grußformel verschicken würde, fehlt hier gänzlich der Grund des „Anschreibens“. Den soll ich wohl dem Link entnehmen. Ich werd mich hüten! Und so weltoffen, dass mich eine Anwältin mit dem Vornamen „Wolfgang“ nicht irritieren würde, bin ich dann doch nicht.

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Stauerei



Hallo Rainer Rosshirt,
zu „Wer bin ich?“ würde ich sagen, eine Bürokraft wie Finanzbuchhalterin, die gerade mit dem Telefon die Ansagen für die Warteschlange aufs Band spricht: „Falls ich im Ur-

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

laub bin, kann die Wartezeit bis zu 3 Wochen dauern. Ich hoffe, Sie haben genug Essen und Trinken am Telefon". Wegen Rainers Einsichten stimme ich zu, dass die Straßenbau-Minister wissen, wie man Geld verdient, ohne zu arbeiten. Das erinnert mich an einen Kreisel, der ein Dreivierteljahr in eine Baustelle umgewandelt wurde mit Bagger, Sand etc. und niemand dort gearbeitet hat. So kann man Geld verdienen, muss nur nach Arbeit aussehen. Um Geld mit dieser Masche zu verdienen, wäre es ratsam, bei neuen Baustellen fahrende Kioske, WCs und Imbisse aufzubauen zum Zeitvertreib der Autofahrer und vor allem mit Sky für Bundesliga-Liveübertragung also praktisch ein Autokino mit Nahrung und Getränken. Dann kann es passieren, dass die Autofahrer gar nicht mitbekommen, dass die Baustelle schon vor einem Jahr fertiggestellt wurde.

Mit freundlichen Grüßen
R. Koch

Ihr Tipp beim Quiz war ein netter Versuch, der aber leider nicht zutreffend war. Aber dabei sein ist ja bekanntlich alles. Offenbar gilt das auch für die Staus an unbemannten Dauerbaustellen, die nicht nur mir gewaltig auf die Nerven gehen, weil sie so schrecklich sinnlos Zeit verbrennen – von Benzin ganz abgesehen. Meine Lösungsvorschläge aus der Kolumne in der Ausgabe 05 waren daher nicht nur als Scherz gemeint. Wenn der Autofahrer schon zum Schleichen verurteilt wird, könnte man ihn doch wenigstens dabei unterhalten. Immerhin sorgt er ja dafür, dass durch KFZ-, Mineralöl-, Mehrwert- und sonstige Steuer solch ein Zirkus überhaupt möglich ist. Ich hatte einst vor Jahren den nahezu ernsthaften Plan, auf besonders staugefährdeten Strecken um Nürnberg eine Art mobile Imbissbude zu installieren. Hierbei kämen einige Motorrad- und/oder Rollerfahrer ins Spiel, die sich durch Staus schlängeln könnten. Sie würden dort Burger, Hot Dogs und kalte Getränke direkt an die stehenden Autofahrer verkaufen. Eine Genehmigung für dieses Gewerbe wurde jedoch nie erteilt, weil ich unter anderem (Achtung, jetzt kommt's) den Angestellten keine Toiletten (!) zur Verfügung hätte stellen können!

Es ist rührend, dass sich die Stadtverwaltung derart um die Notdurft von Angestellten sorgt. Die mobile Imbissbude auf zwei Rädern könnte immerhin relativ problemlos den Stau verlassen, um ein Geschäftchen in einem Café oder Lokal zu erledigen. Der Autofahrer im Stau muss sich schon 1-2 Stündchen beherrschen können und notfalls aus dem Seitenfenster pinkeln, falls er nicht zu „gschamig" ist. Theoretisch zumindest. Praktisch geht das wörtwörtlich in die Hose, wie ich mir hab sagen lassen.

Code

„Allerdings weiß ich nicht"

Sehr geehrtes PC Games Team,

ich habe gerade eines der in Ihren Magazinen beinhalteten Spiele aktiviert und den Code für die Vollversion erhalten. Allerdings weiß ich nicht genau, wo ich diesen einlösen muss, um einen Steam Key handelt es sich nicht. Muss ich das Spiel über einen anderen Client aktivieren oder auf der Seite des Spiels selbst. Vielen Dank für die Hilfe!

Mit freundlichen Grüßen,
Markus Lohmeier

Ich habe hin und wieder Vorahnungen. Bisweilen sogar Visionen. Aber wirklich hellsehen kann ich bis heute noch nicht, obwohl mir seitens der Geschäftsleitung eine nennenswerte Gehaltserhöhung in Aussicht gestellt wurde, wenn ich fähig wäre, mir diese Gabe anzueignen. So wird es dann wohl nichts mit meiner Gehaltserhöhung werden, wobei dies leider keine Hellseherei, sondern eine schnöde Schlussfolgerung ist.

Da wir das nun geklärt haben, werden Sie auch sicher verstehen, warum ich Ihnen nicht helfen kann. Eine Nennung des Titels oder der Ausgabe wäre hier von zwingender Notwendigkeit. Sie könnten allerdings auch in die Kurzanleitung auf Seite vier des betreffenden Heftes gucken, was Ihre Frage auch beantworten würde. Auch dies ist leider keine Vision, sondern ein Erfahrungswert.

Eselsbrücke



Hallo LeserbriefOnkel,

da musste ich mich doch beim Lesen deiner Antwort sehr fest am Stuhl halten, um nicht umzufallen… haha… Wer hätte gedacht, dass der schlagfertige Rossi nicht den Unterschied von *seid und seit kennt! Jaaa, schon klar; bei der Menge, die du schreibst, absolut verzeihlich... Aber falls du dir den Unterschied nicht merken kannst, eine kleine Eselsbrücke von mir: seit mit t hat etwas mit time, also Zeit zu tun. In dem genannten Falle jedoch weniger.... haha... Bin kein Klugscheißer, nur ein Bewunderer deiner sicher sehr nervig-anstrengenden Arbeit (nicht ironisch gemeint!)*

Schöne Woche noch – Christian

Leider kann ich deinem Vorwurf nichts entgegensetzen. Wo du Recht hast, hast du Recht. Das habe ich tatsächlich falsch geschrieben und obwohl mit der Unterschied zwischen „seit" und „seid" durchaus geläufig ist, ist mir dieser Lapsus unterlaufen. Ich gelobe Besserung und gehe jetzt in den Keller – mich schämen, bis der Aschenbecher voll ist.

Abo

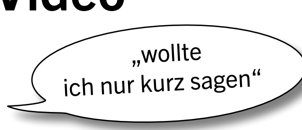
„Oh mein Gott"

Neulich bekam ich von der Redaktion Antwort auf meine Frage nach einer Aboprämie. Der Absender war Rainer Rosshirt. Rosshirt? Oh mein Gott, waren Sie vor gefühlten tausend Jahren Briefkastenonkel bei einem PC-Magazin, an dessen Namen ich mich nicht mehr erinnern kann? :D Sie waren mein Held!!!!!! Bitte, für welches Magazin sind Sie noch tätig, da muss ich unbedingt einen Blick hineinwerfen. Danke übrigens für die Info zu den Abos … und nehmen Sie mir die „tausend Jahre" nicht übel, Sie sehen bestimmt noch spitze aus!

Ganz liebe Grüße von Ihrem
treuen Fan, Ingo Suppan

Ja, ich gehe schon davon aus, dass ich „vor gefühlten tausend Jahren Briefkastenonkel bei einem PC-Magazin" war, an das Sie sich nicht mehr erinnern können. Allerdings ist das längst nicht so lange her, wie es Ihnen (und mir) vorkommt. Das von Ihnen vergessene Magazin ist vermutlich die PC Games, welche Sie dankenswerterweise nun endlich auch abonniert haben. Insofern werden Sie nun das zweifelhafte Vergnügen haben, monatlich von mir zu lesen. Ich sah früher wie ein Filmstar aus und tue es heute noch. Früher war es Fred Feuerstein. Inzwischen ist es eher Yoda mit Bart.

Video



Moin Rainer,

du hattest ja in der 04/16-Ausgabe einen Leserbrief kommentiert, in dem du auf deine Videos angesprochen wurdest. Dahingehend wollte ich nur kurz sagen, dass ich „Rossis Welt" ebenfalls schmerzlich vermisse. Also wenn du dich dazu durchringen könntest, doch mal wie-

ROSSI SHOPPT — Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Mondlicht

Nicht nur Werwölfe haben eine Vorliebe für den Vollmond. Leider kommt man nicht jeden Tag in den Genuss, ihn zu sehen (den Vollmond, nicht den Werwolf).

Hier kann dieses Nachtlicht helfen. Im Gegensatz zum Original ist es sehr handlich (ca. 12 cm Durchmesser, betrieben mit drei mitgelieferten Batterien), leuchtet aber genauso schön und fahl. Als Lichtquelle zwar nur sehr bedingt geeignet, reicht die Leuchtkraft aber gerade so aus, um im Dunkeln den Lichtschalter zu finden, ohne dabei über den Haushund zu stolpern, der sich übrigens von diesem Mond ganz und gar nicht beeindrucken ließ, vom großen Vorbild hingegen schon. Für Hunde ist das Mondlicht somit vollkommen nutzlos – eine Wirkung auf andere Haustiere konnte ich, mangels Testobjekten, nicht feststellen. Als Notlicht oder stylishes Lichtobjekt im Regal ist das Ding wirklich brauchbar.

http://www.getdigital.de




Bildquelle: www.getdigital.de

der was zu drehen, würde ich mich sehr freuen, auch wenn du ja nicht unbedingt für deine Freundlichkeit bekannt bist. Ansonsten wollte ich nur noch kurz loswerden, dass deine Rumpelkammer jedes Mal wieder ein Highlight der Zeitschrift ist.

Viele Grüße, Fabian

Ich will ja jetzt weder meckern noch jammern, aber als wir noch viel Zeit und Herzblut in die monatlichen Videos von Rossis Welt investierten, war die Resonanz darauf ausgesprochen bescheiden. Und selbst das ist ein Euphemismus! Auch online waren die Filme kaum gefragt. Da wollten sich tausend Mal mehr Menschen einen niesenden Kater ansehen. Okay – jetzt hab ich doch ein wenig gejammert. Ich hab allerdings immer noch keine Ahnung, was da vorgefallen ist, dass seit relativ kurzer Zeit immer wieder Anfragen nach Videos kommen, die jahrelang kein Schw… äh … niemanden interessiert haben. Könnte ich hierzu bitte Aufklärung haben? Ich bin verwirrt.

Lobhudelei

„Macht weiter so!"

Hallo PC Games,

eigentlich will ich nur sagen: „Macht weiter so!". Besonders die Rumpelkammer ist eine Klasse für sich (im positiven Sinne). Auch die Speisekammer ist genial und das Gros aller Rezepte einfach zuzubereiten und eine echte Bereicherung.

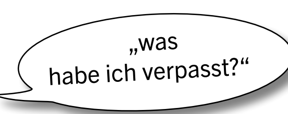
Wie sieht es denn mit einem „Rossis Speisekammer"-Kochbuch aus? Als langjähriger Leser (ich kann mich noch an eine Diskette mit den „Baldies" erinnern, da war ich 15 oder so) bekomme ich doch bestimmt eine signierte Erstausgabe. Bis das Kochbuch erscheint, wie wäre es, wenn meine nächste PC Games Extended als handsigniertes Exemplar in meinen Briefkasten flattert? Mein Abo habe ich schließlich auch schon seit 2003.

Mit treuen Grüßen Tobi

Vielen Dank für die Blumen. Um dich zu verwirren, sichere ich dir sogar deine handsignierte PC Games zu. Du musst mir nur mitteilen, von wem du sie signiert haben willst und wohin wir sie schicken sollen. In der Redaktion haben wir nämlich keinen Zugriff auf die Abodaten. Wie es mit RRs Kochbuch aussieht, ist schnell erklärt. Die Situation ist ungeklärt.

Ich bin inzwischen nicht abgeneigt, der böse Wolf eigentlich auch nicht, scheut aber den Aufwand, für den er sich bei der Geschäftsleitung rechtfertigen müsste. Zudem müsste er einen Layouter dafür abkommandieren, was ihm zwar garantiert Spaß machen würde (dem Wolf, nicht unbedingt dem Layouter), aber dessen Arbeitszeit dafür bei anderen Objekten schmerzhaft abginge. Und ein paar Euro Gewinn sollten nach Möglichkeit auch abfallen. Ich spiele jetzt einfach das Orakel und sage voraus, dass es RRs Kochbuch auf Papier nicht geben wird. In digitaler Form wäre es allerdings vorstellbar. Unter „vorstellbar" kann man sich das denken, was nach „Wunschdenken", aber noch vor „ganz sicher" kommt. Was noch fehlen würde, wär also der Startschuss vom Wolf und die Bereitschaft eines Layouters zu Überstunden.

Urlaub



Hallo,

war leider gerade einen Monat im Urlaub. War die letzte Ausgabe gut bzw. was habe ich verpasst?

Mfg, Thomas

Urlaub? Ich musste nach diesem Fremdwort googeln. Nein, das war natürlich gelogen. Ich kann mich noch undeutlich an derartige Unterfangen erinnern und habe mir fest vorgenommen, dieses Jahr mal auszutesten, ob ich inzwischen dafür zu alt geworden bin und ob ich es ein bis zwei Wochen ohne E-Mail überhaupt aushalte. Mit E-Mail wär es ja kein Urlaub, sondern Arbeit, nur ohne Büro und Kollegen. Das wär dann sozusagen für die Kollegen wie Urlaub … Und ja, natürlich hast du etwas verpasst und selbstverständlich war die letzte Ausgabe gut. Was hast du denn erwartet? Du kannst sie übrigens noch problemlos unter http://shop.computec.de/ nachbestellen. Beeil dich, ehe sie vergriffen ist und zu einem teuren Sammlerstück wird.

Affenzirkus

„war ich überaus erfreut"

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

Ich kaufe die PC Games schon seit mehreren Jahren regelmäßig und lese auch Ihre Rumpelkammer seitdem jeden Monat mit Begeisterung. Ich bin auch sehr stolz, behaupten zu dürfen, dass schon zwei, drei meiner E-Mails an Sie es tatsächlich ins Magazin geschafft haben. Jedes Mal war ich überaus erfreut darüber, dass Sie meine Anfrage höchstselbst erwidert haben – obwohl ich mich nie davon überzeugen konnte, dass die Antworten nicht doch von einem überragend intelligenten Affen stammen, der für Ihre Zwecke dressiert wurde. Ich glaube einfach nicht, dass ein Tier, geschweige denn jemand anderes als Sie, zu derart elaborierten Antworten fähig wäre. So, genug der Schleimerei: Werden der PC Games in Zukunft häufiger Poster beiliegen? Und sind diese nur für Abonnenten oder auch für die Hefte im Laden vorgesehen?

P.S.: Ihre Käsesauce aus Ihrer „Speisekammer" ist vorzüglich. Etwas mächtig, aber dennoch vorzüglich.

Dominik Sumkötter

Ja, es werden auch künftig immer wieder mal Poster der PC Games beiliegen. Wann und wie oft dies der Fall sein wird, kann ich jedoch nicht vorher sagen. Diese Dinger sind nicht gerade kostengünstig und müssen auch irgendwie finanziert werden. Wir tun diesbezüglich jedenfalls unser Möglichstes. Nein, spezielle Poster für Abonnenten sind bisher nicht in Planung.

Dass Sie meine Arbeit würdigen, ist zwar sehr schmeichelhaft, aber Ihre Theorie mit dem intelligenten Affen finde ich dann doch etwas, äh … merkwürdig. Als ob es der Tierschutz zulassen würde, dass ein Affe meinen Job macht!

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Lukas war auf Mykonos,



Matheo war auf Koh Samet,



und an dieser Stelle hätte auch dein Foto sein können!

Rossis Speisekammer

Heute: Panierte Hähnchenfilets



Foto: Fotolia / © st-fotograf

Wir brauchen:

- 800g Hähnchenbrust
- 2 Eier
- 2 EL Milch
- 2 TL Mehl
- 2 TL Paprikapulver
- 1 TL Curry
- 100g geriebener Parmesan
- Salz
- Pfeffer
- Öl

Wir schneiden die Hühnerbrust in Scheiben von ca. zwei Zentimetern Breite, drücken sie mit der Hand etwas flach und würzen sie mit Salz und Pfeffer auf beiden Seiten. Die Eier schlagen wir in einem Teller auf und verquirlen sie mit der Milch. Jetzt kommen Mehl, Paprika, Curry und Käse dazu und alles wird zu einem dünnen Brei verrührt. Wenn der Brei zu dick ist, noch etwas Milch dazugeben.
Das Fleisch wälzen wir jetzt in dieser Panade und drücken es mit einem Löffel noch etwas an.

Nun erhitzen wir Öl in einer Pfanne und braten die Hähnchenfilets auf beiden Seiten, bis sie goldbraun sind. Es sollten dazu 3-4 Minuten pro Seite vollkommen ausreichen. Aus der Pfanne nehmen, auf Küchenpapier abtropfen lassen – fertig.

Wer es gerne etwas würziger mag, gibt noch etwas Chilipulver in die Panade. Es passt auch hervorragend, wenn in die Panade zusätzlich noch ein paar zerbröselte Kartoffelchips kommen.

Die panierten Hähnchenfilets kann man mit allen möglichen Beilagen kombinieren, mir persönlich schmecken sie aber am besten kalt mit etwas Salat und Mayonnaise in einem Sandwich.

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

Spieleklang der Oberklasse

Seite 108 Ob Kopfhörer mit Nachrüst-Mikrofon oder reguläres Modell, wir schicken hochpreisige Headsets zur Klangprobe.

VR-Brille oder Immersion vs. Übelkeit



Mit dem Oculus Rift und der HTC Vive sind jetzt seit ein paar Wochen die ersten VR-Brillen verfügbar. Und wie jeder war natürlich auch ich sehr neugierig, wie sich das Ganze entwickelt hat, seitdem ich auf der Gamescom 2014 die ersten Schritte in eine ganz neue virtuelle und dreidimensionale Welt wagen durfte.
Am Grundprinzip, also einer VR-Brille mit einem Mini-Monitor für jedes Auge, hatte sich ja nichts geändert und auch die aktive Steuerung via Xbox-One-Gamepad war mir nicht unbekannt. Was ich bisher nicht testen konnte, waren richtige, für die beiden VR-Simulatoren speziell entwickelte Spiele. Damals ist mir, zugegeben, bereits bei der Demo des Jump&Run-Titels *Lucky's Tale* echt unwohl geworden und die Grafik, im Speziellen die niedrige Auflösung, war stark verbesserungswürdig. Die Optik ist sowohl beim Oculus Rift als auch beim HTC Vive stark verbessert und die Immersion ist gerade bei Rennspielen wie *Dirt Rally* oder *Project Cars* echt klasse und vermittelt einen tollen Mittendrin-Eindruck beim virtuellen Rennsport. Was dem jedoch massiv im Wege steht und sich seit meiner ersten Begegnung mit der VR-Brille nicht geändert hat, ist meine Motion Sickness. Gerade beim Pilotieren der Pixelkarossen kommt mein Hirn ganz schön durcheinander und mir wird sehr mulmig :(Schade, ich muss wohl auf eine andere VR-Lösung warten.

Die PC-Games-Referenz-PCs

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und was kostet ein Gaming-Rechner? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenzsystemen aus drei Preiskategorien.



Seite: 102



Seite: 103



Seite: 104

Die PC-Games-Referenz-PCs



CPU



Hersteller/Modell: ....AMD FX-6300
........................Thermalright Macho Direct
Kerne/Taktung: ....6 Kerne/3,5 GHz (Turbo 4,1 GHz)
Preis: ....95 Euro + 34 Euro

ALTERNATIVE

Dank seiner sechs Kerne (drei Module mit je zwei Kernen) wird der **FX-6300** zukünftig von Direct X 12 und Vulkan profitieren. Einen günstigen Sechskerner hat Intel nicht auf Lager. Eine bei Spielen ähnlich schnelle Alternative wäre der **i3-6100** (**3,7 GHz**) für **110 Euro** mit zwei Kernen und Hyperthreading (**2c/4t**).

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: ....KFA² GTX 960 Gamer Mini
Chip-/Speichertakt: .....1.329/3.506 MHz
Speicher/Preis: ....4 Gigabyte/**190 Euro**

ALTERNATIVE

Die **Geforce GTX 960/4G** von **KFA²** bietet eine Leistung, die zwischen der **R9 380** (z. B. **MSI R9 380 Gaming 4G** für 216 Euro) sowie der **R9 380 X** (z. B. **Sapphire R9 380X** Nitro für 228 Euro) liegt. Diese beiden Karten wären gleichzeitig auch unsere Alternative zur **GTX 960** mit verkleinerter Platine.

MAINBOARD



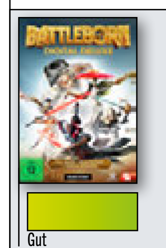
Hersteller/Modell: .... MSI 970A-G43
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM3+ (970)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR3, x16 2.0 (2), x1 (2), PCI (2), USB 3.0 2x/**63 Euro**

ALTERNATIVE

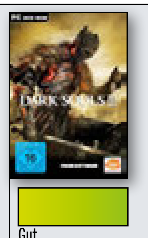
Für **20 Euro** mehr bekommt ihr beispielsweise das **Asus M5A97**, das zwar eine ähnliche Ausstattung, aber dafür mehr Übertaktungsmöglichkeiten bietet. Wer dem **Core i3-6100** den Vorzug vor dem **FX-6300** gibt, benötigt eine **Sockel-1151-Platine**. Unser Preis-Leistungs-Tipp: das **Asrock Z170A-X1/3.1** (**97 Euro**).

GÜNSTIG UND (FAST) ALLE DETAILS

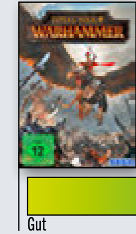
- Um *Battleborn* in 1080p mit rund 60 Fps spielen zu können, müsst ihr ein paar Details reduzieren.
- Bei *Dark Souls 3* reicht die CPU-Leistung gelegentlich nicht aus. Für 60 Fps die Schattenqualität senken.
- Die 30-Fps-Grenze wird in *Warhammer: Total War* mit hohen Details ohne MSAA in 1080p erreicht.



Gut



Gut



Gut

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Fractal Design Define S (schallgedämmt), ... 2 x 140-mm-Lüfter enthalten (**72 Euro**)
Netzteil: .. Corsair CX550M 550W, modular (**63 Euro**)
Laufwerk: . Samsung SH-224FB (DVD-RW) (**12 Euro**)

SSD/HDD

Hersteller/Modell: ......Samsung SSD 850 Evo
......................Toshiba DT01ACA200
Anschluss/Kapazität: ....SATA3 6GB/s 250 GByte/
......................2.000 GByte
U pro Min./Preis: ....–/7.200/**82 Euro**/**65 Euro**

RAM

Hersteller/Modell: ....Crucial Ballistix Tactical
....................(BLT2CP8G3D1869DT1TX0EU)
Kapazität/Standard:...2 x 8 Gigabyte/DDR3-1866
Timings/Preis: ....9-9-9-27/**66 Euro**



▶ Von den acht zusätzlichen Tastenkappen abgesehen, ist die Mod-it PX4900 ein Ausstattungspurist. An der Qualität der Kailh-Black-Schalter gibt es nichts auszusetzen.

MOD-IT PX4900: SEHR GÜNSTIGER EINSTIEG IN DIE WELT DER MECHANISCHEN TASTATUREN

Bisher war Cherrys MX Board 3.0 für ca. 60 Euro unser absoluter Spar-Tipp bei den für Spieler geeigneten mechanischen Tastaturen. Mit der PC4900 demonstriert Mod-it (erhältlich bei pearl.de) eindrucksvoll, dass es sogar noch deutlich günstiger geht!

Ein spieletaugliches mechanisches Keyboard muss nicht immer 100 Euro kosten. Nach einer Preissenkung ruft Pearl unschlagbare 38,- Euro (http://preisvergleich.pcgameshardware.de/320056176) für die Mod-it PC4900, ein sehr kompaktes Eingabegerät ohne Nummernblock (Tenkeyless Design) aus. Dass man bei einem solch niedrigen Preis kaum Ausstattung und keine beleuchteten Tasten erwarten kann, steht außer Frage. Von fünf Extratasten (Lautstärke, Stummschaltung, Mail-Programm, Browser-Startseite) sowie acht nicht sonderlich hochwertig gefertigten Tastenkappen (WASD- und Pfeiltasten) abgesehen hat die Mod-it PX4900 keine Extras zu bieten.

Eine Höhenverstellung ist indes vorhanden, da deren Aufsteller aber über keine Gummi-Elemente verfügen, kommt das kompakte Keyboard mächtig ins Rutschen, wenn diese ausgeklappt sind. Weitere Kritik gibt es auch hier für die fehlende Handballenablage und die Tatasache, dass Mod-it auf das Leuchtelement verzichtet, welches die Betätigung der Feststelltaste indiziert. Die F-Tastenreihe, die nicht über die üblichen Viererblöcke verfügt und um zwei Sondertasten erweitert wurde, setzt sich dagegen optisch und haptisch ab. Trotz dieser Kritikpunkte ist die mit 2,28 bewertete Mod-it PX4900 ihren Preis von 38 Euro wert. Die Tastenschalter kommen zwar von Cherrys Fernost-Konkurrent Kailh, entsprechen aber bei den Spezifikationen und dem Tippgefühl ihren Vorbildern. Lediglich der mit 60 cN hohe Auslösedruck ist nicht jedermanns Sache.





MITTELKLASSE-PC

Für flüssige Fps-Raten in UHD reicht die R9 390/ GTX 970 unseres Mittelklasse-PCs noch nicht. Dafür könnt ihr beim Spielen in der Full-HD-Auflösung fast immer alle Details bis hinten aufdrehen.

ALLE DETAILS IN 1080P, NA KLAR!

- Spielt ihr *Battleborn* mit der R9 390, müsst ihr Details reduzieren, bei der GTX 970 hingegen nicht.
- Die R9 390 verfügt über ausreichend Leistung, um *Dark Souls 3* noch in 1440p passabel zu spielen.
- Ultra-Details sind für diesen Mittelklasse-PC bei *Warhammer: Total War* in 1440p kein Problem.

Battleborn	Dark Souls 3	Warhammer
Gut bis Optimal	Gut bis Optimal	Optimal

CPU



Hersteller/Modell: .... AMD FX-8370
.... + Thermalright Macho Direct
Kerne/Taktung: .... 4m/8t/4,0 GHz (Turbo 4,3 GHz)
Preis: .... **176 Euro** + **34 Euro**

ALTERNATIVE

Mit der AMD-Alternative, dem **FX-8350** (**4m/8t/4,0 GHz, Turbo: 4,2 GHz**) für **152 Euro**, spart ihr über 20 Euro ein und verliert nur **100 MHz Turbo-Takt**. Eine von der Leistung her vergleichbare Intel-CPU ist der Vierkerner **Core i5-6500** für **176 Euro**. Dieser Prozessor verfügt jedoch über wenig OC-Potenzial.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Asus Radeon R9 390 Strix DC3OC
Chip-/Speichertakt: ..... 1.030/3.000 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR5/**327 Euro**

ALTERNATIVE

Ihre **8 GByte** Grafikspeicher machen die leicht übertaktete **R9 390 Strix DC3OC** von **Asus** zu einem echten Kauftipp für den Mittelklasse-PC. Darüber hinaus kann es die **R9 390** von **Asus** mit schnellen **GTX-970-Karten** wie der **MSI GTX 970 Gaming 4G** (**319 Euro**) aufnehmen. Leider sind nur **3,5 GB** des **4 GB** großen Videospeichers mit **224 Bit** angebunden.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asus MSA97 R2.0
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM3+ (970)
Zahl Steckplätze/Preis: 4x DDR3, x16 2.0 (2), x1 (2),
.... PCI (2), USB 3.0 2x/**83 Euro**

ALTERNATIVE

Wer mehr Komfort beim Übertakten wünscht und auch die vorhandende M.2-Schnittstelle nutzen möchte, sollte zur noch etwas besser ausgestatteten **Sockel-AM3+-Platine Asrock 990FX Killer** für **126 Euro** greifen. Für den Core i5-6500 empfehlen wir das **Gigabyte Z170X-Gaming 3** für **135 Euro**.

RAM



Hersteller/Modell: .... Kingston Hyper X Fury
.... (HX426C15FBK2/16)
Kapazität/Standard: .. 2x 8 Gigabyte/DDR4-2666
Timings/Preis: .... CL15-17-17-35/**72 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Be quiet Silent Base 600 (schallgedämmt), je ein 120/140-mm-Lüfter mitgeliefert (**90 Euro**)
Netzteil: .. Be quiet Dark Power Pro 11 550 W (**120 Euro**)
Laufwerk: . LiteOn iHAS324 (DVD+/-RW: max. 24x SL, 8x DVD-R DL) (**15 Euro**)

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Crucial MX200/Hitachi
.... Deskstar (HDS724040ALE640)
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/500 GB/4.000 GB
U pro Min./Preis: .... -/7.200/**135 Euro**/**142 Euro**

ASUS MG248Q: NEUER FREESYNC-LCD VON ASUS IM TEST

Asus komplettiert die aktuelle ROG-Monitor-Serie mit einem neuen 24-Zöller. Nun kommen auch Full-HD-Spieler in den Genuss von Freesync bis 144 Hertz.

Parallel zur Einführung der UHD-Modelle MG24UQ und MG28UQ ergänzt Asus das Monitor-Line-up um einen neuen 24-Zöller mit Freesync (40 bis 144 Hertz). Der trägt die Bezeichnung MG248Q und setzt sich mit seiner sehr niedrigen Eingabelatenz (3 ms), seiner umfangreichen Ausstattung und Ergonomie sowie einer Note von 1,66 an die Spitze der getesteten 24-Zoll-Full-HD-Geräte. Mit HDMI, Displayport, DVI-D und USB stehen alle wichtigen Anschlüsse zur Verfügung. Die Bedienbarkeit hat man im Vergleich zu bisherigen Asus-Full-HD-LCDs erneuert und um Funktionen ergänzt; OSD-Einstellungen werden nun mit einem Mini-Stick vorgenommen. So lassen sich das fünfstufige Overdrive („Trace Free"), ein Fps-Overlay, sieben Bild-Presets und weitere Funktionen bequem einstellen. Erfreulicherweise ist beim MG248Q 3D-Vision-Funktionalität mit an Bord – interessant für alle, die sich VR noch nicht leisten können/wollen. Neu ist die Displaywidget-Software, mit der sich die Bildschirmeinstellungen bequem über das System regeln und mit Anwendungen gezielt verknüpfen lassen, sodass beim Start das jeweils bevorzugte Displayprofil eingerichtet wird. Die Einstellungen lassen sich zudem als XML-Dateien exportieren. Preislich liegt der MG248Q mit rund 350 Euro etwas über Konkurrenzmodellen mit ähnlichen Kernspezifikationen, denen allerdings keine Steuer-Software oder 3D-Vision-Fähigkeit spendiert wurde.





HIGH-END-PC

In 1440p knackt ihr mit diesem leistungsstarken PC immer die 60-Fps-Marke. Die UHD-Auflösung stemmt die GTX 980 Ti auch, aber mit weniger Bildern pro Sekunde.

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i7-5820K (Haswell E) + Scythe Fuma
Kerne/Taktung: .... 4c/8t/4,0 GHz (Turbo 4,2 GHz)
Preis: .... **370 Euro** + **42 Euro**

ALTERNATIVE

Da AMD nicht im High-End-Segment vertreten ist, wäre die beste Alternative für den **i7-5820K** der **i7-6700K** (4c/8t/4,0 GHz/Turbo 4,2 GHz). Der **Skylake-Vierkerner** ist günstiger (**333 Euro**) und läuft mit einem günstigen **Sockel-1151-Board**.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... MSI GTX 980 Ti Gaming 6G
Chip-/Speichertakt: ..... 1.228/3.549 MHz
Speicher/Preis: .... 6 GDDR5/**656 Euro**

ALTERNATIVE

Dank Wasserkühlung und HBM-Speicher ist eine **R9 Fury X** wie die **MSI R9 Fury X 4G** für **625 Euro** eine echte Alternative zur **GTX 980 Ti**. Wer mit etwas weniger Leistung zufrieden ist, trifft mit der **Asus R9 Nano White** (siehe unten) eine gute Wahl.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Gigabyte X99-UD3
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 2011-v3 (X99)
Zahl Steckplätze/Preis: ...... 4x DDR4, x16 (3) , x1 2.0 (3), PCI (0), 2x M.2/**198 Euro**

ALTERNATIVE

Wer dem **Core i7-5820K** ein besser ausgestattetes **Sockel-2011-v3-Board** spendieren will, dem raten wir zum **Asrock Fatal1ty X99X Killer** für **240 Euro**. Eine passende Platine für den **i7-6700K** wäre das **Asus Maximus VIII Ranger** (**177 Euro**).

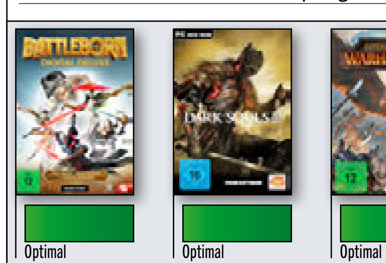
RAM



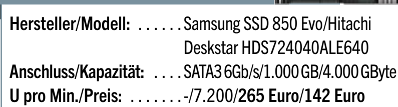
Hersteller/Modell: .... G.Skill Trident Z .... (F4-3200C16D-16GTZ)
Kapazität/Standard: ... 2 x 8 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: .... 16-16-16-36/**90 Euro**

SPIELEN IN 2160P IST MÖGLICH

- In *Battleborn* könnt ihr trotz gelegentlicher Framedrops dank GTX 980 Ti die UHD-Optik wählen.
- In 1440p läuft *Dark Souls 3* mit konstant 60 Fps. In UHD reduziert sich die Fps-Rate auf rund 45 Fps.
- Schraubt ihr ein paar Details zurück, könnt ihr *Warhammer: Total War* mit UHD-Optik genießen.



SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Samsung SSD 850 Evo/Hitachi Deskstar HDS724040ALE640
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/1.000 GB/4.000 GByte
U pro Min./Preis: .... -/7.200/**265 Euro**/**142 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Phanteks Enthoo Luxe, Seitenfenster, 1x 200-mm- und 2x 240-mm-Lüfter inklusive (**150 Euro**)
Netzteil: .. Enermax Platimax 850W (**160 Euro**)
Laufwerk: . Bluray-Brenner ASUS BW-16D1HT Bulk (**70 Euro**)



ASUS RADEON NANO WHITE: KLEINER, WEISSER RENDERZWERG IM LEISTUNGSCHECK

Black and white, unite: Asus legt die kleinste High-End-Grafikkarte der Welt in Schwarz-Weiß neu auf.

Die Radeon R9 Nano sorgt wieder für Schlagzeilen, denn Asus präsentiert eine Abwandlung der Mini-Karte, deren einziger Unterschied die veränderte Farbgebung des Kühlers zu sein scheint. Tatsächlich ist die schlichte Eleganz der weißen Kapuze die offensichtlichste Veränderung gegenüber der Referenzkarte – Asus verwendet davon abgesehen den gleichen Kühler. Auf den zweiten Blick hat sich deutlich mehr verändert als die Optik der 15,3 cm langen Karte. Da wäre die Platine, welche die Taiwaner in den eigenen Fertigungshallen nachgebaut und dabei minimale Änderungen vorgenommen haben. Neben einem Asus-Logo auf Höhe der PCI-E-Kontakte bietet das PCB nun eine Signal-LED nahe der zum Betrieb nötigen 8-Pol-Buchse, die bei korrekter Stromversorgung weiß leuchtet.

Noch subtiler ist der Eingriff in die Firmware: Asus' Nano White ist mit einer maximalen Leistungsaufnahme von 200 Watt spezifiziert und nimmt diese Energie auch auf – unter Volllast, in Auflösungen jenseits Full HD. Die schwarz-rote Referenzkarte rangiert derweil bei rund 185 Watt. Das größere Wattpolster führt im Mittel zu etwas höheren Boosts, allerdings nicht fühlbar: Auch die Nano White muss sich unter anhaltender Last auf unter 900 MHz drosseln, um ihr Wattkorsett und Temperaturziel von 75 °C (GPU) nicht zu sprengen. Die höhere Leistungsaufnahme wirkt sich auf die Lautheit aus, gegenüber der Referenzkarte erreicht die Nano White höhere Werte. Bis zu 2.300 U/min führen zu einer maximalen Lautheit von 2,9 Sone – die AMD-Vorlage bleibt gewöhnlich bei 2.000 U/min und 2,3 Sone. Unterm Strich bietet Asus' mit 2,2 bewertete „Schneewittchen" eine überraschend hohe Leistung auf kleinstem ITX-tauglichen Raum – ein Top-Produkt!

Neue mechanische Mitspieler

Schnelle Cherry-Switches, austauschbare Tastenschalter: Das sind die neuen Features, mit denen die Hersteller mechanischer Tastaturen um ihre Kundschaft buhlen. Doch kommen diese Extras auch bei den PC-Spielern an und rechtfertigen sie den hohen Kaufpreis? Diese Fragen klären wir anhand unseres Tests der Corsairs K70 RGB Rapid Fire und Epic Gear Defiant:

Corsair K70 RGB Rapid Fire:
Vor eineinhalb Jahren verhalf man mit der K70 RGB Cherrys MX-RGB-Tastenschaltern zum erfolgreichen Debüt. Jetzt legt Corsair das nicht zuletzt wegen der auf das Alu-Chassis montierten und frei liegenden Tastenschalter sowie der kompakten Bauform bei Gamern beliebte mechanische Keyboard mit einem weiteren Cherry-Schalterdebütanten neu auf. Cherry MX Speed RGB heißt der neue Switch und der Name ist Programm. Cherry verkürzt bei dem Schalter mit der grauen Farbcodierung den Weg zum Auslösepunkt von 2 mm auf 1,2 mm (Gesamtweg bis zum Anschlag: 3,2 mm statt 4,0 mm), sodass sich dieser viel schneller betätigen lässt.

Von dem für Spieler konzipierten Cherry-MX-Speed-Switch sowie den leicht veränderten Tastenkappen abgesehen bietet die K70 Rapid Fire dieselbe Ausstattung wie ihr Vorgänger. Sie beinhaltet Extraknöpfe für die Media-Player-Steuerung und den Gaming-Mode, eine Metallwalze sowie eine Taste, mit der die Beleuchtung deaktiviert oder deren Intensität dreistufig geregelt wird. Weitere nützliche Extras sind der BIOS-Schalter zum Ändern der Polling Rate sowie er USB-2.0-Port.

Zur Verbesserung der Ergonomie besitzt auch die mit „Sehr gut minus“ bewertete K70 RGB Rapid Fire eine gummierte Handballenablage. Diese fällt jedoch für Spieler mit großen Händen etwas zu klein aus. Außerdem kommt die K70 RGB Rapid Fire ins Rutschen, wenn die vorderen nicht gummierten Füßchen der zweistufigen Höhenverstellung ausgefahren sind. Ein weiteres Manko: Die F-Tastenreihe befindet sich zu nah am Haupttastenfeld, sodass man beim Blindschreiben die Taste F11/F12 anstelle der Rücktaste auslöst. Die nach ihren Startschwierigkeiten überarbeitete CUE-Software beeindruckt mit ihrer Anwenderfreundlichkeit und der Möglichkeit, von der Community erstellte Beleuchtungseffekte importieren zu können.



Wie alle Cherry-MX-RGB-Schalter besitzt der flotte Neuling (Auslöseweg 1,2 mm statt 2 mm) ein transparentes Gehäuse. Da dies bei der Corsair K70 RGB Rapid Fire steht, ist die Lichtstreuung hoch.





Epic Gear Defiant:
Die Option, die EG-MMS-Tastenschalter zu wechseln, ist ein Novum und das Alleinstellungsmerkmal der Epic Gear Defiant. Davon abgesehen ist die Ausstattung des Keyboards, dessen Schalter wie bei Corsair-Kokurrenten auf die Alu-Oberfläche des Chassis montiert sind, durchschnittlich. Während der Käufer anfangs einen Satz mit 24 EG-MMS-Tastenschaltern (je achtmal Lila/Orange/Grau) gratis erhält, muss einiges an nützlichem Zubehör extra bezahlt werden. Dazu gehören die Handballenablage, das separate Panel mit 24 Makrotasten sowie die Module mit drei USB-Anschlüssen, den Audio-Ports oder den Multimediatasten. Für 40 Euro bietet Epic Gear sogar einen kompletten Satz weiße Tastenkappen an. Das alles macht die Defiant definitiv zum mechanischen Tastenbrett für Modder.

Ein Ausstattungspurist ist die mit ausgefahrener Höhenverstellung rutschfeste und mit 1,60 bewertete Epic Gear Defiant nicht. Die einfarbige Beleuchtung (vier Helligkeitsstufen) kann ohne Software für jede Taste einzeln aktiviert werden. Insgesamt vier Beleuchtungsprofile lassen sich speichern, für die Lautstärke steht ein Scrollrad bereit und die Tasten F5 bis F8 sind mit Multimedia-Funktionen doppelt belegt. Die Makroprogrammierung ist dank der umfangreichen Software einfach.

Während es an der Rutschfestigkeit und der Erreichbarkeit der Tasten (MF-Layout) nichts zu meckern gibt, verhindert die nur optional erhältliche Handballenablage eine bessere Ergonomiewertung. Die EG-MMS-Lila-Tastenschalter (50 g, 1,5 mm Auslöse- und 2 mm Anschlagsweg) eignen sich dank haptischen und akustischen Feedbacks sowohl für das schnelle Tippen als auch das Spielen am PC. ❑

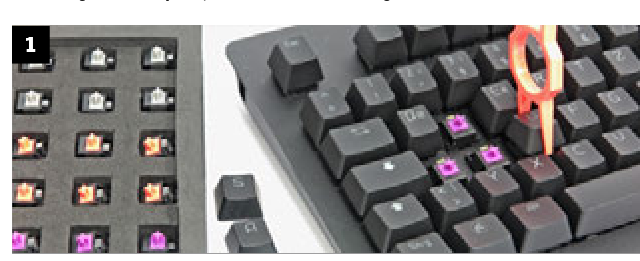
EPIC GEAR DEFIANT: WECHSEL DER TASTENSCHALTER LEICHT GEMACHT

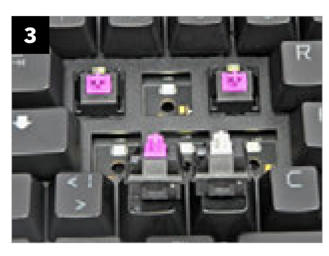
Die Epic Gear Defiant ist das mechanische Keyboard, bei dem die Tastenkappen und -schalter gewechselt werden können. Wie zeigen, wie das geht.

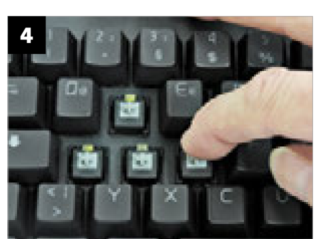
Damit Sie sich als Keyboard-Modder oder -Bastler nicht mit unsachgemäßem Werkzeug an die Arbeit machen, liefert Epic Gear den Abzieher für die Tastenkappen und -schalter gleich mit (Bild 1). Um die EG-MMS-Schalter ohne Schwierigkeiten aus dem Chassis zu ziehen (Bild 2), empfehlen wir, die umliegenden Key Caps um den zu tauschenden Schalter ebenfalls zu entfernen. Wäre das Werkzeug jedoch aus stabilem Metall und passgenau gefertigt, ginge dies bestimmt noch flotter und viel leichter.

Sind die alten Switches entfernt – wir tauschen die taktilen, klickenden EG MMS Lila gegen die grauen, linearen Pendants aus (Bild 3) –, werden die neuen Modelle mit leichtem Druck (Bild 4) wieder in die Aussparung im Chassis gedrückt. So lässt sich die Schalterbestückung eures Keyboards ganz individuell gestalten.





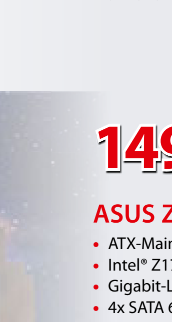




acer

Die ideale Wahl für alle Gamer.





569,–

Acer Predator XB271Hbmiprz

- LED-Monitor • 69 cm (27") Bilddiagonale • 1.920x1.080 Pixel (Full HD)
- 1 ms Reaktionszeit (GtG) • Kontrast: 1.000:1 (fest) • Energieeffizienzklasse: B
- Höhenverstellbarer Standfuß, dreh-, schwenk- und neigbar • Pivot-Funktion
- Helligkeit: 300 cd/m² • 1x HDMI, 1x DisplayPort, Audio • integr. Lautsprecher

V6LA0027

ASUS IN SEARCH OF INCREDIBLE

149,90

ASUS Z170 PRO GAMING

- ATX-Mainboard • Sockel 1151
- Intel® Z170 Chipset • CPU-abhängige Grafik
- Gigabit-LAN • USB 3.1 • 4x DDR4-RAM
- 4x SATA 6Gb/s, 1x M.2, 1x SATAe
- 3x PCIe 3.0 x16, 3x PCIe 3.0 x1

GKEA14

ASUS IN SEARCH OF INCREDIBLE



359,–

ASUS 4 GB STRIX-GTX970-DC2OC

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 970
- 1114 MHz (Boost: 1253 MHz)
- 4 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 1664 Shadereinheiten • DirectX 12, OpenGL 4.4
- 1x DisplayPort, 1x HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JEXV0A07

CRYORIG



99,90

Cryorig A40 Ultimate

- CPU-Kühler • für Sockel FM1, FM2(+), AM2(+), AM3(+), 115x, 1366, 2011(-3)
- CRYORIG HLC Airflow Fan (70x70x25mm)
- 2x 120-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXL106

Alpenföhn



75,90

Alpenföhn „Olymp“

- CPU-Kühler • für Sockel FM1, FM2(+), AM2(+), AM3(+),775, 115x (Skylake kompatibel), 1366, 2011(-3)
- sechs 6-mm-Heatpipes
- 2x 140-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLE63

CORSAIR GAMING

Neuheit!



189,90

Corsair Gaming K70 RGB RAPIDFIRE

- Gaming-Tastatur • Cherry MX Speed-Schalter
- mehrfarbige Hintergrundbeleuchtung der Tasten
- komplett programmierbar
- 100 % Anti-Ghosting • Multimedia-Steuerung
- texturierte FPS/Moba Tasten

NTZVV617

RAZER

154,90

Razer BLACKWIDOW Tournament Edition Chroma

- Gaming Tastatur • kompaktes Layout
- Tasten von Razer™ mit einer Betätigungskraft von 50 g • voll programmierbare Tasten
- Anti-Ghosting mit 10-Tastenfolgefunktion

NTZR2D

steelseries

Fade Edition



67,90

Steelseries Rival 300 CS:GO

Fade Edition

- optische Gaming-Maus • 6.500 dpi
- 6 frei belegbare Tasten • Scrollrad
- DPI einstellbar • Zwei-Zonen-Beleuchtung (16,8 Mio. Farben) • USB mit 2 m Kabellänge
- leicht zu reinigende Oberfläche

NMZT4R

G.SKILL

Produkttip!



42,90

G.Skill Ripjaws MX780 RGB

- optische Lasermaus • 8.200 dpi
- 8 frei belegbare Tasten • Scrollrad
- 30 G • 1000 Hz Ultrapolling • USB
- 4-Zonen-Beleuchtung

NMZW03

be quiet!



99,90

be quiet! SILENT BASE 600 Window Grün

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 3x 3,5", 3x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio • Window-Kit
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXV2018

COOLER MASTER

69,90

Cooler Master G550M 550W

- Netzteil • 550 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 88% • 10x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse
- Kabel-Management • 120-mm-Lüfter
- ATX 2.03, EPS, ATX12V 2.31

TN5M41

ENERMAX POWER. INNOVATION. DESIGN.

61,90

Enermax MAXPRO 600W

- Netzteil • 600 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 87% • 11x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse • 1x 120-mm-Lüfter
- ATX 2.03, EPS, ATX12V 2.3

TN6XM0

CORSAIR



77,90

Corsair 16 GB DDR4-3000 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • CMK16GX4M2B3000C15
- Timing: 15-17-17-35
- DIMM DDR4-3.000 (PC4-24.000)
- Kit: 2x 8 GB

IEIG5R32





dip DEUTSCHER INTERNET PREIS



839,–

MSI GP62-2QEi58H11FD Leopard Pro

- 39,6 cm (15,6") • Full-HD LED TFT (1920 x 1080)
- Intel® Core™ i5-4210H (2,90 GHz)
- 8 GB DDR3L-RAM • 128 GB SSD, 1000 GB SATA
- NVIDIA GeForce GTX 950M 2 GB VRAM
- USB 3.0, Bluetooth 4.0 • Free DOS

PL6MA2



799,–

Hewlett-Packard Pavilion 17-g110ng (K3D52EA)

- 43,9 cm (17,3")
- Full HD WLED TFT, reflexionsfrei (1920 x 1080)
- Intel® Core™ i7-6500U Prozessor (2,50 GHz)
- 12 GB DDR3L-RAM • 1000 GB SATA
- NVIDIA GeForce 940M • USB 3.0, Bluetooth 4.0
- Microsoft® Windows® 10 Home 64-Bit (OEM)

PL8H2J



Volle Performance im elegantem Stil.





739,–

Hewlett-Packard Pavilion 550-149ng

- PC-System • Intel® Core™ i5-6400 (2,70 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 745 • 12 GB DDR3-RAM
- 1000-GB-SATA • 128-GB-SSD • DVD-Brenner
- Gigabit-LAN • Windows 10 Home 64-Bit (OEM)

S1IH58



99,90

Mushkin TRIACTOR SSD 480 GB

- MKNSSDTR480GB • 480 GB Kapazität
- 560 MB/s lesen • 515 MB/s schreiben
- Silicon Motion SM2256 • 85.000/87.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMJMUC08



1.399,–

Acer Aspire VN7-792G-71XH

- 43,9 cm (17,3") • Acer Comfy View™ LED TFT, matt (1920 x 1080)
- Intel® Core i7-6700HQ Prozessor (2,60 GHz) • 16 GB DDR4-RAM
- 256 GB SSD, 1000 GB SATA • NVIDIA GeForce GTX 960M 2 GB VRAM
- USB 3.0, Bluetooth 4.0 • Microsoft® Windows® 10 64-Bit (OEM)

PL8C7W



399,–

DXRacer King Gaming Chair

- Gaming Chair
- mit stabilem Aluminium-Drehkreuz ausgestattet
- verstellbare 90 Grad 4D Armlehnen
- je ein Lenden- und Nackenkissen

NJZDXP05



249,–

AKRACING Nitro Gaming Chair

- Gaming Chair
- individuell einstellbar
- robuste Metallkonstruktion
- Belastbarkeit: 150 kg

NJZA5M




379,–

Thrustmaster T500RS

- Lenkrad für Sony PlayStation 3 und PC
- Force Feedback mit Industriemotor
- 12 Button • Lenkradschaltung
- 3er-Pedalsatz • Lenkeinschlag bis 1.080°
- Bremspedal mit einstellbarem Widerstand

NJZT80

DICOTA

129,90

Dicota Backpack E-Sports

- Rucksack • D31156
- viele verschiedene Fächer
- für 15-17,3"-Notebooks
- Volumen: 35 Liter

PNTD8K



169,90

Buffalo Technology LinkStation 441D

- NAS mit vier Festplattenslots
- 1x Gigabit-LAN
- 2x USB 3.0, 1x USB 2.0

T3LL0H



157,90

Synology RT1900AC

- WLAN-Router
- 2,4 bis zu 600 Mbit/s • 5 Ghz bis zu 1300 Mbit/s
- Betriebsmodi: WLAN-Router, WLAN-AP, WLAN-Client • DLNA fähig • VPN Server
- 3G/4G-Dongle-Unterstützung

O1SNAC00



139,90

Corsair VOID Wireless

- Wireless-Headset • Stereo, 7.1 Virtual Surround
- VOID Wireless Special Edition
- 2,4 GHz (USB-Dongle)
- Memory-Schaumstoff-Ohrpolster mit Mikrofaseroberfläche

KH#VC704



29,99

Ozone TRIFX

- Headset • In-Ohr, geschlossen, dynamisch
- 10 Hz - 20 kHz • 95dB • 10 mW
- Push-To-Talk-Funktion
- 3,5-mm-Kopfhöreranschluss
- 3,5-mm-Mikrofonanschluss

KH#H9J



Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen und solange Vorrat reicht. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Alle Preise in Euro inkl. MwSt. und zuzüglich Versandkosten. Angebote gültig bis zum 08.06.2016

High-End-Spieleklang

Beim Headset-Kauf werden ab einem Preis von 150 Euro auch Kopfhörer mit Nachrüst-Mikrofon interessant. Wir testen zwei solche Ansätze und zwei reguläre Modelle. **Von**: Phillip Reuther

Headsets im Preisbereich um 150 Euro oder gar darüber müssen schon einige sehr überzeugende Argumente liefern, denn ab dieser Grenze werden auch (Hi-Fi-)Kopfhörer sehr interessant. Daher testen wir im Rahmen dieses Artikels auch den ausgewachsenen Philips Fidelio X2 mit einer beliebten Nachrüstung in Form des Antlion Modmics v4. Es gibt natürlich einige überzeugend klingende Stereo-Headsets wie beispielsweise das Sennheiser G4me One. Auf der anderen Seite bieten einige Hersteller eine wahre Feature-Flut, wie in diesem Test vertreten durch das per Bluetooth angebundene Steelseries Siberia 800, was oft mit einem hohen Preis einhergeht. Dass dies nicht immer der Fall sein muss und auch günstige Bluetooth-Geräte durchaus ihre Daseinsberechtigung haben, zeigt das praktische, wenn auch klanglich nicht voll überzeugende Corsair-Headset Void RGB Wireless.

Zudem gibt es einige Geräte, die prinzipiell sowohl als Headset als auch Kopfhörer einsetzbar sind und mit entsprechender Mikrofonnachrüstung auch bei mehreren Einsatzzwecken überzeugen können – in diesem Test vertreten durch Beyerdynamics mobilen und variablen Custom Street.

STEELSERIES SIBERIA 800

Knapp 330 Euro für ein Headset sind kein Pappenstiel, das kabellose Steelseries Siberia 800 bietet für das Geld allerdings auch eine Vielzahl an Features und einmal eingerichtet eine sehr angenehme Bedienung. Außerdem, nicht ganz unerheblich, klingt es sehr gut. Das Headset kommt mit einer Tischbox, an der die gewünschten Audioquellen mit einer Vielzahl beiliegender Kabel angeschlossen werden können. Darunter USB, 3,5-mm-Klinke oder optisch per Toslink. Mit letzterer Option wird auch Dolby Digital unterstützt. Weiterhin dient das Gerät als Ladestation, denn dem Steelseries Siberia 800 liegt ein zweiter Lithium-Ionen-Akku bei, so kann das Headset stets in Betrieb bleiben. An der Front der schicken Tischbox in (fingerabdruckempfindlicher) Klavierlackoptik befindet sich ein monochromes OLED-Display, ein dreh- und klickbarer Hauptregler sowie ein zweiter Schalter. Mit diesen lassen sich die vielfältigen Menüs intuitiv bedienen. Hier kann man zudem den Klang anpassen, sowohl mittels (speicherbaren) Profilen als auch mittels 5-Band-Equalizer. Zusätzlich lässt sich Surround via Dolby Headphone zuschalten sowie Chat- beziehungsweise Mikrofon- und Wiedergabelautstärke abmischen. Letzteres funktioniert auch mittels konfigurierbarer Livemix-Funktion automatisch. Das bedeutet, dass das Siberia beispielsweise die Lautstärke im Spiel herunterregelt, sobald einer eurer Mitspieler spricht und den Spiele-Sound anschließend wieder auf das ursprüngliche Niveau anhebt – sehr praktisch!

Damit ihr es bequem habt, besitzt das Siberia 800 an der rechten Hörermuschel zudem einen klickbaren Drehregler, mit dem ihr Lautstärke, Equalizer und Mixfunktion steuern könnt, ohne dafür die Regler der Tischbox nutzen zu müssen. Zudem könnt ihr das Headset mit einem zweiten Schalter stumm- sowie an- und ausschalten und mittels eines 3,5-mm-Klinkenanschlusses das Audiosignal zu einem weiteren Headset durchgeschleifen. Apropos bequem: Das mit Akku etwa 320 Gramm wiegende Headset sitzt dank üppiger und angenehm anschmiegsamer



Bild: Aidbox



Das Siberia 800 ist komplett aus Kunststoff gefertigt. Auch wenn die Materialanmutung generell gut ist, ein wenig weniger Plastik wäre bei dem Preis angebracht.

Unter den Kappen verbirgt sich der Akku, auf der anderen Seite ein USB-Anschluss, der einzig für Firmware-Updates genutzt wird. Ein Betrieb mit Kabel ist nicht vorgesehen.

Kunstlederpolster bezüglich Bügel und ohrumschließender Hörermuscheln sehr bequem und rutschsicher. Es lässt sich selbst über Stunden tragen, ohne zu drücken, auch wenn die geschlossene Bauweise ein wenig für warme Ohren sorgt. Dabei ist das Siberia 800 gelenkig und variabel genug, um sich jeder Kopfform gut anzupassen. Wir konnten uns zudem sehr frei bewegen, ohne dass die Bluetoothverbindung gestört wurde oder auffällige Latenzen aufwies. Die vom Hersteller angegebene Reichweite von 10 Metern ist realistisch und sogar etwas tief gegriffen.

Klanglich sind wir sehr angetan, denn das Siberia 800 spielt angenehm voll und detailreich auf. Die Bässe sind deutlich betont, allerdings bleibt der Kickbass dabei knackig, die Höhen klingen etwas zurückgenommen und lassen das letzte bisschen Detail vermissen. Dazwischen gefällt das Headset mit schön präsenten, differenzierten und sauberen Mitten. Für ein geschlossenes Modell ist die Bühnendarstellung sehr ordentlich, ein wenig deutlichere Stereo-Separation wäre allerdings für komplexere Musik wünschenswert gewesen. Aber wir meckern auf recht hohem Niveau, denn prinzipiell ist das Siberia 800 voll musiktauglich. Gegenüber hochwertigen Hi-Fi-Kopfhörern bleibt das Siberia 800 aber zurück.

Zu bemängeln haben wir indes nur wenig: Wir hätten uns etwas weniger Plastik gewünscht, auch wenn die Materialanmutung größtenteils angenehm ist und die Verarbeitung ordentlich, wenngleich nicht bemerkenswert ausfällt. Besonders die stark belasteten Gelenke an der Aufhängung für die Hörermuscheln wirken zudem sehr filigran und durch die Bauweise bruchgefährdet, das Plastik dürfte über die Zeit etwas Elastizität einbüßen und spröde werden. Dazu kommt der sehr hohe Preis, der sich zwar durch die vielen Features, die Praktikabilität und den guten Klang etwas relativieren lässt, uns aber dennoch ein wenig zu hoch gegriffen erscheint.

PHILIPS FIDELIO X2 UND ANTLION MODMIC V4

Der Fidelio X2 von Philips nimmt in diesem Test stellvertretend die Position modifizierter Hi-Fi-Kofhörer ein. Da wir preislich genügend Luft haben, gehen wir in die Vollen, denn Philips' Neuauflage des Fidelio eignet sich nach unserer Ansicht besonders gut für den Spiele- sowie den multimedialen Einsatz in den eigenen vier Wänden. Qualitativ ist der X2 für den mittlerweile aufgerufenen Preis von knapp über 200 Euro nur schwer zu schlagen. Aufgrund der offenen Bauweise, der beachtlichen Größe sowie damit einhergehendem hohen Gewicht ist der Hörer für den mobilen Einsatz weniger gut nutzbar.

Begutachtet man den Kopfhörer eingehender, fallen zuerst die sehr hochwertigen Materialien und die exzellente Verarbeitung auf. Nur wenige Elemente an den Hörmuscheln bestehen aus Plastik, der aus eloxiertem Stahl gefertigte Bügel wird durch ein Band aus Echtleder zusammengehalten, das mehrlagige, perforierte Kopfband ist sauber vernäht, die sehr üppigen Ohrpolster sind aus ausgesprochen weichem und anschmiegsamem Velours. Einmal aufgesetzt, ist der Fidelio X2 trotz seines hohen Gewichts von rund 420 Gramm außerordentlich bequem. Die offene Bauweise lässt Luft an die Ohren, daher kann der Hörer ohne Weiteres über Stunden hinweg getragen werden. Gegenüber dem sehr guten Vorgängermodell Fidelio X1 sind die Polster nun sogar auswechselbar.



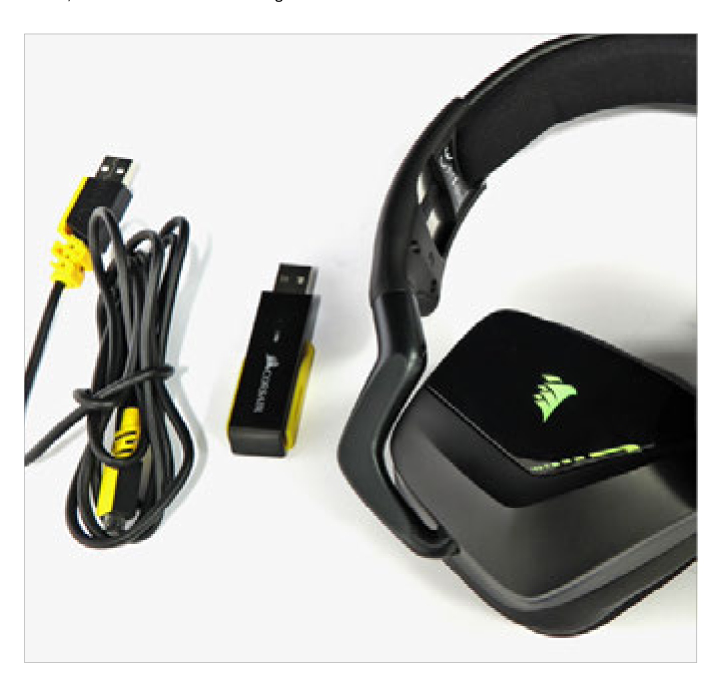
Die Basisstation des Steelseries Siberia 800 vereint alle Funktionen des Headsets, ist vielseitig konfigurierbar und dient darüber hinaus als Ladestation für den zweiten Akku.

Dies ist aber nicht der einzige Unterschied zu dem schon sehr empfehlenswerten und äußerlich sehr ähnlichen X1. Für den Fidelio X2 nahm Philips viele kleinere Schwachstellen in Angriff und verbesserte den Kopfhörer deutlich. Zum einen wurde die Dämmung überarbeitet und die 50-mm-Treiber feingetunt. Dieser Eingriff ist im direkten Vergleich recht gut auszumachen, vor allem der Bassbereich ist nun deutlich knackiger und spricht flotter an, erst der Tiefbass wird aufgrund der offenen Bauweise etwas unsauber. Bei der Mittenwiedergabe ähnelt der X2 dem Vorgänger stark, Grund- und Oberton sind etwas hervorgehoben und färben das Klangbild angenehm warm, ohne dass der Hörer dafür Details über den restlichen Mittelton einbüßt. Die Höhen sind sehr lebendig und der Fidelio X2 spielt zudem sehr dynamisch, wundervoll offen und differenziert. Die Ortung gelingt ebenfalls ausgesprochen gut, der Sound wirkt voll und satt. Gegenüber allen anderen Geräten im Test hat der X2 klanglich einen meilenweiten Vorsprung. Um diesen voll auszukosten, ist eine gute Soundkarte empfehlenswert.

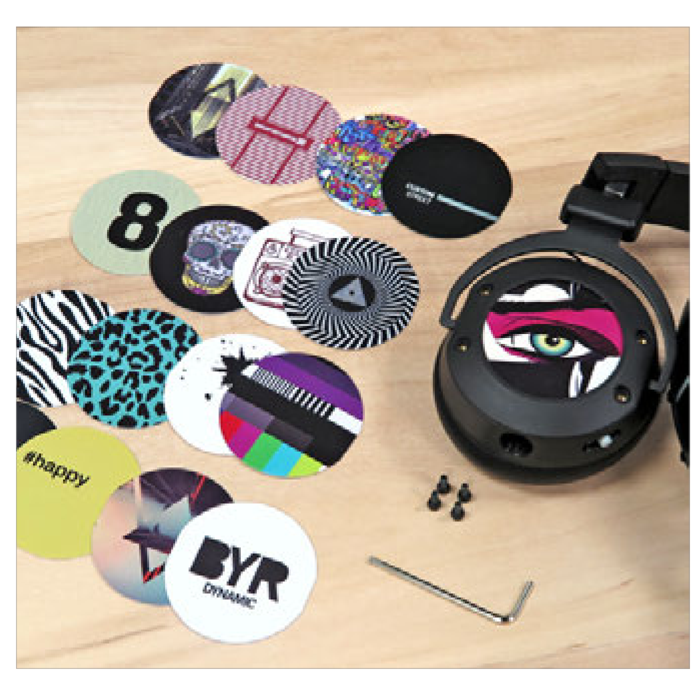
Das einfach nachzurüstende und beim Onlinehändler Caseking.de erhältliche Antlion-Mikrofon setzt sich ebenfalls überzeugend in Szene, auch wenn es im Vergleich mit dem Beyerdynamic Headset Gear praktisch keine klanglichen Vorteile bringt. Wenn ihr mögt, könnt ihr auch letztgenanntes Mikrofon nachrüsten, in diesem Falle entfiele dann die mit dem Modmic zusätzliche und eventuell etwas störende Strippe.



Der volle Funktionsumfang des Void setzt die Software CUE voraus. Nett: Habt ihr eine RGB-Tastatur von Corsair, könnt ihr eine Audiovisualisierung zuschalten.



Corsairs Void RGB Wireless ist schnell angeschlossen und funktionstüchtig. Es ist zudem robust gefertigt und ohne massive Gewalteinwirkung kaum zu beschädigen.



Der Beyerdynamic Custom Street lässt sich recht vielseitig individualisieren. Nicht nur optisch, denn unten an den Hörern befindet sich ein variables Bassreflexsystem.

BEYERDYNAMIC CUSTOM STREET UND HEADSET GEAR

Neben oft üppig dimensionierten Gaming-Headsets wirkt der kleine, eher für den mobilen Einsatz konzeptionierte Custom Street von Beyerdynamic richtiggehend zierlich. Trotz am Kabel integriertem Mikrofon ist das in zurückhaltendem mattem Schwarz oder alternativ in schlichtem Weiß gehaltene Gerät eigentlich mehr Kopfhörer als Headset – weshalb wir für diesen Test auf die Option zurückgreifen, den Custom Street mit dem mit rund 50 Euro zwar nicht ganz günstigen, dafür qualitativ exzellenten Headset Gear des Herstellers aufzurüsten. Zusammen mit den rund 120 Euro für den Custom Street liegen wir hier also bei einem Betrag von etwa 170 Euro. Für diesen Preis hat das nun vollständig funktionale Stereo-Headset einiges zu bieten.

Die an die größeren Brüder Custom One Pro (Plus) und Custom One Studio angelehnte, jedoch deutlich zierlichere Bauweise des Custom Street kombiniert Beyerdynamic mit einem ausgeklügelten modularen und hochbeweglichen Design. Der mit Federstahl verstärkte schmale Bügel ist flexibel, die Gelenke sind ebenfalls metallverstärkt und wirken sehr robust. Die Materialanmutung überzeugt und auch die Verarbeitung ist sehr gut – einzig die nicht ganz sauber entgrateten Aufhängungen der Hörermuscheln aus Aluminium sehen wir minimal kritisch. Für den Transport oder den Fall, dass ihr den Custom Street nicht nutzt, könnt ihr den Hörer zusammefalten und in dem beiliegenden Etui aus stabilem Nylon aufbewahren. Hier findet ihr außerdem 16 Seitencover mit unterschiedlichen Motiven, mit denen ihr auf Wunsch den Look des Custom Street aufpeppen könnt. Darüber hinaus lassen sich die Polster sowohl am Bügel als auch an den Hörmuscheln auswechseln. Auch das einseitig geführte Klinken-Kabel ist steckbar und kann an beiden Seiten angeschlossen werden. Der andere Steckplatz bleibt frei oder nimmt alternativ ein Mikrofon auf – oder aber ihr schleift das Audiosignal zu einem weiteren Hörer durch. An beiden Hörmuscheln befindet sich zudem ein Schalter, mit dem sich die Klangeigenschaften des Geräts in drei Stufen anpassen lassen: Je nach Stellung der „Custom Sound Slider“ beziehungsweise verkürzt „CSS“ getauften Regler wird mechanisch eine mehr oder minder große Bassreflexöffnung freigegeben. Zusammenfassend können wir anmerken, dass die Eigenschaften des Custom Street für ein analoges Stereo-Headset sehr umfangreich ausfallen.

Bei der Bequemlichkeit des Custom Street haben wir gemischte Gefühle. Zum einen ist der Hörer mit rund 210 respektive 300 Gramm Komplettgewicht, inklusive Mikrofon, recht leicht. Zudem lasten im Praxiseinsatz nur ungefähr 240 Gramm tatsächlich auf eurem Kopf, denn im Normalfall liegen die Kabel entweder auf dem Tisch oder sind beim mobilen Einsatz in eurer Tasche aufbewahrt. Außerdem sind die Kunstlederpolster ausgesprochen weich und anschmiegsam. Den Anpressdruck empfinden wir allerdings auf der starken Seite. Dies sorgt zwar dafür, dass der Custom Street fest sitzt und dadurch auch die Isolation sehr gut ausfällt, im Gegenzug mussten wir den Hörer aber nach längerer Tragezeit kurz absetzten, damit sich unsere Ohren von dem Druck etwas erholen konnten – das kostet Punkte bei der Ergonomie-Wertung. Dieser Umstand gibt sich allerdings mit längerer Nutzung von selbst, da der Bügel einen Teil seiner Spannung verliert. Davon abgesehen ist der Custom Street angenehm zu tragen.

Beim Klang zeigt der Hörer dann, wie sich 90 Jahre Erfahrung beim Design von Kopfhörern und (Piloten-)Headsets auszahlen können. Es ist schon reichlich beeindruckend, zu welcher klanglichen Dynamik der Custom Street fähig ist. Dabei ist der Sound nie ganz neutral, trumpft aber durch einen feinen, differenzierten Klang auf. Auf diesen hat die Stellung der Custom Sound Slider (CSS) einen großen Einfluss, was vor allem den Bass und die tieferen Mitten, in abgeschwächter Form aber auch das restliche Frequenzband betrifft: Sind die Bassreflexöffnungen komplett geschlossen (CSS Stufe 1), wirkt der Sound des Street ausgeglichen, aber auch etwas flach. Eine leichte Bassbetonung hebt den Tiefton minimal aus dem Klangbild hervor, generell fehlt dem Hörer mit dieser Einstellung etwas Ausdruckskraft. Dies ändert sich deutlich bei dem Wechsel auf CSS Stufe 2: Nun tritt nicht nur der Bass stärker hervor, sondern auch die unteren Mitten erhalten deutlich mehr Substanz. Das gesamte Frequenzband klingt voller und sogar die Höhen wirken brillanter. Letztere stehen gegenüber

den Mitten und hinter dem sehr kräftigen Bass ein wenig im Vordergrund, was bei der Differenzierung hilft und dem Hörer eine für die Bauart erstaunliche Räumlichkeit verleiht.

Die dritte Stufe des Custom Sound Sliders gibt schlussendlich die größte Bassreflexöffnung frei, zusätzlich kann der Schall auch durch die mittlere Öffnung entweichen. Mit dieser Einstellung tritt der Bass sehr deutlich in den Vordergrund, wenn man nicht gerade ein Faible für massive Tieftonattacken hat, dürfte dieses Klangbild schon deutlich zu viel des Guten sein. Wenn ihr allerdings mächtige Bässe liebt und euer Musikgeschmack eher in Richtung Hip Hop, Electro oder Dubstep tendiert, könnt ihr diesem Setting eventuell etwas abgewinnen. Bei unserer Klangwertung haben wir uns für die mittlere Stufe entschieden (CSS Stufe 2). In dieser kann der Custom Street sich gut in Szene setzen und ist mit dem exzellenten Mikrofon eine gute Alternative zu höherpreisigen Headsets. Für den Dauereinsatz sitzt der Custom Street nur anfänglich etwas zu fest. Wenn ihr den Hörer aber auch mobil und vielleicht gar beim Sport einsetzen wollen, relativiert sich dieser Umstand bei längerem Tragen. Zudem dürfte sich der Anpressdruck auf Dauer noch etwas verringern. Besonders für den dualen, mobilen Einsatz an Desktop sowie Laptop oder Smartphone ist der Custom Street einer Empfehlung wert – ein gewisser Style-Faktor ist mit den Individualisierungsmöglichkeiten im urbanen Dschungel außerdem gegeben.



Das Headset Gear ist nicht günstig, dafür aber klanglich überzeugend, benötigt nur ein einzelnes Kabel und passt auch an viele andere Hörer.



Die dem Custom Street beiliegende Nylon-Tasche ist stabil, praktisch und fasst auch das Mikrofon.

HEADSETS

Auszug aus Testtabelle





Produkt	Siberia 800	Fidelio X2 und Modmic v4
Hersteller	Steelseries (https://steelseries.com)	Philips (www.philips.de/caseking.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 330 / Ausreichend	Ca. € 210 + € 60 / Befriedigend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de\preis\1335387	www.pcgh.de\preis\1164411
Art	Geschlossen, ohrumschließend	Offen, ohrumschließend
Gewicht	Ca. 320 Gramm	Ca. 420 Gramm
Abmessungen Ohrmuschel (HxBxT)	9,5 × 9,5 × 2 cm	10,5 × 10,5 × 2,5 cm
Impedanz	32 Ohm	30 Ohm
Ausstattung (20 %)	1,28	3,83
Anschlüsse	U.a.: 3,5-mm-Klinke, Toslik-In & Out, USB, Bluetooth; kein Direktanschluss (Headset)	1 × 3,5-mm-Klinke, (Headset); 1 × 3,5-mm-Klinke (Modmic)
Bedienelemente	Tischbox mit sehr vielen Einstellungsmöglichkeiten und OLED-Display, Universalregler am Gerät, Stummschaltung	Mikrofonstummschaltung (Modmic)
Zubehör/Soundkarte	Viele Kabel und Adapter; 7.1-Soundchip, Dolby Digital, Dolby Pro Logic II	3,5-auf-6,3-mm-Klinkenadapter
Eigenschaften (20 %)	1,53	1,25
Auffälligkeiten	Generell stabil, Gelenke wirken bruchgefährdet; gute Materialien, aber viel Plastik; Polster von Beyerdynamic DT990 passen	Sehr hochwertige Materialien, kaum Plastik; außerordentlich robust gebaut, Polster nun wechselbar
Ergonomie	Mittelschwer, sitzt bequem und stabil; sehr gute Bluetooth-Reichweite	Schwer, aber außerordentlich bequemer, luftiger Sitz
Verarbeitung	Keine Mängel	Keine Mängel
Leistung (60 %)	1,64	1,37
Spiele	Kräftiger, etwas schwammiger Tiefbass, saubere Detailabbildung und gute Räumlichkeit	Sehr räumliches, differenziertes Klangbild mit kräftigem Tiefton, sattem Punch und sehr vielen Details
Musik	Etwas unsauberer Tief-, aber knackiger Kickbass; leicht verhangene Höhen; warmes Klangbild; gute Musiktauglichkeit	Sehr kräftiger, recht präziser Bass; viel Volumen und warme, volle Mitten; klare, definierte Höhen; voll musiktauglich
Filme	Kräftiger Tiefbass, angenehmes Klangbild ohne Spitzen; dank Dolby Digital und Pro Logic II vielseitig nutzbarer Surround-Sound	Angenehm voller Sound mit viel Räumlichkeit; klar verständliche, natürliche Stimmwiedergabe
Klang	Warmes, aber recht ausgeglichenes Klangbild; knackiger Kickbass, etwas unpräziser Tiefbass; differenzierte Mitten, leicht verhangene Höhen	Knackiger, voluminöser Bass; betont warmer Grund- und Oberton; detaillierte Höhen und viel Räumlichkeit
Pegel	Pegelfest bis maximale Lautstärke	Pegelfest bis maximale Lautstärke
Stereo-Separation/Surround	Gute Räumlichkeit; Sehr guter Surroundsound via Dolby Headphone, Dolby Digital	Sehr gute Räumlichkeit, saubere Ordnung; ausgezeichnete Stereo-Separation
Aufnahmefunktion Mikrofon	Gute, natürliche Stimmwiedergabe, gute Rauschunterdrückung	Sehr gute Stimmwiedergabe und Rauschunterdrückung; doppeltes Kabel (Modmic)
FAZIT	+ Bequem und praktisch + Sehr guter Klang − Sehr teuer, dafür viel Plastik	+ Ausgezeichneter Klang + Trotz Gewicht sehr bequem − Doppeltes Kabel kann stören
	Wertung: **1,54**	Wertung: **1,84**

CORSAIR VOID RGB WIRELESS

Das Einstiegsmodell der Void-Reihe, das Void Surround habe wir bereits mit der Note „gut“ (Wertung: 2.08) getestet. Jetzt nehmen wir uns das Bluetooth-Modell vor, auch wenn dieses schon für etwas weniger als 150 Euro zu bekommen ist. Gegenüber dem kabelgebundenen Brüderchen gibt es eine Reihe Unterschiede: Zum einen sind die Polster nicht aus Velours, sondern aus einer recht angenehmen Kunststoff-Textilie gefertigt, und fallen etwas üppiger aus. Neben einer Mikrofonstummschaltung findet sich an der linken Hörermuschel zudem ein Ein-/Ausschalter und die Corsair-Logos werden beleuchtet und können mit der Corsair Utility Engine (CUE) nach Wunsch angepasst oder zusammen mit RGB-Tastaturen des Herstellers genutzt werden, die dann den Klang visualisieren. Der größte Unterschied ist aber klar die Konnektivität, denn das Void RGB Wireless wird ausschließlich per Bluetooth angesteuert, USB dient einzig für Firmware-Updates und zum Laden des Akkus. Dieser ist leider nicht wechselbar, ist er leer, müsst ihr eine Pause einlegen oder das Gerät wechseln. Bei den Äußerlichkeiten gibt es bei dem Void RGB Wireless genau wie beim Void Surround nicht viel zu bemängeln: Es sitzt gut auf dem Kopf, die Polsterung aus Textil ist gegenüber dem Velours des Einstiegsgeräts zwar etwas weniger anschmiegsam, dafür aber üppiger und luftiger. Letzterer Umstand ist allerdings auch dem geschuldet, dass die Isolation etwas weniger gut ausfällt. Das Void RGB Wireless ist zudem etwa 30 Gramm schwerer, was durch etwas stärkeren Druck am Kopfbügel zu spüren ist; trotzdem fällt auch das Void RGB Wireless recht bequem aus. Die Verarbeitung ist sehr ordentlich. Gut gefällt uns beispielsweise, dass der Bügel mit Federstahl verstärkt ist und die im Alltag häufig belasteten Gelenke

komplett aus Aluminium gefertigt wurden – ohne massive Gewalteinwirkung ist eine Beschädigung des Headsets unserer Ansicht nach kaum möglich.

Klanglich unterscheidet sich das Void RGB Wireless praktisch nicht von dem Void Surround, einzig minimale Abweichungen bei der Lautstärke fallen auf, was den unterschiedlichen Anschlussarten geschuldet ist. Doch das Klangbild ist dasselbe: Sowohl Tief- als auch Kickbass liegen stark im Vordergrund, die Bassbetonung blutet bis in die unteren Mitten aus, was beispielsweise Männerstimmen oder Streichinstrumente unnatürlich dröhnen lässt. Danach folgt eine frequenztechnische Talfahrt, die Mitten treten im Klangbild recht stark in den Hintergrund und wirken im Vergleich zum Bass viel zu leise – allerdings schlägt sich das Void RGB Wireless wie auch das Void Surround in dieser Disziplin noch immer deutlich besser als viele andere Gaming-Headsets. Die Höhen sind, für solch ein Gerät typisch, ebenfalls betont, fallen aber auch früh wieder ab, was etwas Dynamik kostet. Durch diese Betonungen klingt das Void RGB Wireless auch etwas unnatürlich. Ein wenig lässt sich mit der Software respektive dem Equalizer gegensteuern, doch lassen sich die klanglichen Eigenheiten des Headsets auch mit viel Fingerspitzengefühl und Geduld nicht ganz ablegen, vor allem die Mitten bleiben zu schwach und undifferenziert. Die Praxistauglichkeit des Equalizers wird zudem dadurch beeinträchtigt, dass nicht nur die gewünschte Tonhöhe beim Versetzen der Regler verändert wird, sondern auch die danebenliegenden Frequenzen mehr oder minder stark verschoben werden. Eine saubere, klanglich ausgewogene Abstimmung ist so kaum zu realisieren. Darunter leidet auch etwas die Immersion mit zugeschaltetem Surround-Sound, der zwar etwas Räumlichkeit bringt, uns jedoch nicht komplett überzeugen kann. Gut hingegen funktioniert die Bluetooth-Anbindung, die Beweglichkeit ist hoch, erst bei Entfernungen über 10 Meter beginnt die Verbindung abzureißen. Das Pairing funktioniert ebenfalls ordentlich, allerdings hatten wir nach einem Firm- und Software-Update zunächst Schwierigkeiten, die Verbindung korrekt wiederherzustellen. Dazu ist es nämlich nötig, einen kleinen Knopf in einer Vertiefung der USB-Soundkarte zu drücken – was weder im Handbuch oder sonst irgendwo Erwähnung findet.

Unterm Strich ist das Corsair Void RGB Wireless ein durchaus brauchbares Gaming-Headset, das zwar klanglich einige Schwächen aufweist, dank Bluetooth und recht vielseitiger Software sowie kräftiger, stabiler Bauweise und ordentlichem Komfort aber auch punkten kann – vor allem, wenn man den recht günstigen Preis von 120 Euro berücksichtigt. Das Corsair-Headset ist vor allem eine Überlegung wert, wenn ihr ein kabelloses Gerät für einen fairen Preis sucht, das ordentlichen Spiele-Sound bietet und ihr keinen gesonderten Wert auf Musiktauglichkeit und hohe Wiedergabetreue legt. ❑



Der Philips Fidelio X2 ist aus qualitativ sehr hochwertigen Materialien gebaut, exzellent verarbeitet und außerordentlich robust. Zusätzlich überzeugt er mit einem sehr guten Klang.

HEADSETS
Auszug aus Testtabelle

		 PC Games SPARTIPP Ausgabe 06/2016 1,97
Produkt	**Custom Street + Headset Gear**	**Void RGB Wireless**
Hersteller	Beyerdynamic (www.beyerdynamic.de)	Corsair (www.corsair.com/de-de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 120 + € 50 / Befriedigend	Ca. € 120 / Gut
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de\preis\1241980	www.pcgh.de\preis\1307022
Art	Geschlossen, ohraufliegend	Geschlossen, ohrumschließend
Gewicht	Ca. 240 Gramm	Ca. 370 Gramm
Abmessungen Ohrmuschel (HxBxT)	7 x 7 x 2 cm	10 x 9 x 3 cm
Impedanz	38 Ohm	32 Ohm
Ausstattung (20 %)	**2,98**	**1,90**
Anschlüsse	2 × 3,5-mm-Klinke (Headset Gear + Kopfhörer), 1 × Vierpol-Klinke (Kopfhörer)	Bluetooth; USB zum Laden des Akkus und zum Anschluss der USB-Soundkarte
Bedienelemente	Mechanische Bassregelung mit 3 Stufen (Bassreflex-System); keine weiteren Bedienelemente	Etwas schwierig zu bedienender Universalregler am Gerät (Lautstärke, Presets); umfangreiche Software
Zubehör/Soundkarte	Kabelmikrofon, 2 × 8 Cover-Motive; Tragetasche (Kopfhörer); 6,3-mm-Klinkenadapter (Headset Gear)	USB-Soundkarte; USB-Kabel
Eigenschaften (20 %)	**1,53**	**1,73**
Auffälligkeiten	Zusammenfaltbar; hochwertige Materialien und sehr gut verarbeitet; modulare Bauweise, modifizierbar	Bügel flexibel, stabile (Alu-) Gelenke; schwaches Mikro; konfigurierbare Beleuchtung
Ergonomie	Leicht, Polster weich und bequem; auf Dauer zu hoher Anpressdruck	Relativ schwer, aber bequem; sehr gute Reichweite
Verarbeitung	Keine Mängel	Keine Mängel
Leistung (60 %)	**1,6**	**2,08**
Spiele	Sehr kräftiger Bass; gute Detailabbildung und überraschend hohe Räumlichkeit (CSS Stufe 2)	Kräftiger, etwas schwammiger Bass, brauchbare Ortung und ordentliche Räumlichkeit
Musik	Etwas unpräziser, kräftig betonter Tief- und knackiger Kickbass; etwas zurückhaltende Mitten; brillante Höhen; gute Musikeignung (CSS Stufe 2)	Zu präsenter Bass; restlicher Frequenzverlauf unterbetont; nicht übermäßig detailliert; brauchbar für Populär-Musik
Filme	Satter Bass; minimal verfärbte Stimmwiedergabe; saubere Differenzierung und hohe Räumlichkeit (CSS Stufe 2)	Sehr tiefenlastiger Sound mit guter Stimmverständlichkeit
Klang	Kräftiger Fokus auf Tiefton; saubere, aber etwas verhaltene Mitten; differenzierte, betonte Höhen (CSS Stufe 2)	Tief- und Kickbass mit sehr kräftiger Betonung, recht ausgeglichene Mitten und zurückgenommene Höhen und hörbarer Roll-off
Pegel	Pegelfest bis zur maximalen Lautstärke	Pegelfest bis maximale Lautstärke
Stereo-Seperation/Surround	Hohe Räumlichkeit und saubere Stereo-Separation	Ordentlicher Stereo-Sound und Ortung; Surround-Sound gut
Aufnahmefunktion Mikrofon	Sehr gute Stimmverständlichkeit und effiziente Rauschunterdrückung (Headset Gear)	Gut klingendes Mikrofon mit reichlich Verstärkung und guter Rauschunterdrückung
FAZIT	+ Voller, sauberer Spielesound + Transportabel und variabel − Sehr hoher Anpressdruck	+ Voluminöser Spielesound + Bluetooth; gute Software − Zu viel Bass, schwache Mitten
	Wertung: **1,86**	Wertung: **1,97**

FAZIT

Große Vielfalt bei Klang und Preis

Ab 150 Euro finden sich sehr viele Möglichkeiten, euer Geld auf die eine oder andere Art für ein Headset sinnvoll zu investieren. Kabellos und Feature-reich ist das Siberia 800, das aber auch sehr teuer ist. Corsair bietet mit dem Void RGB Wireless eine brauchbare, klanglich schwächere Alternative. Der Custom Street überzeugt im mobilen Einsatz, der üppige Fidelio X2 ist klanglich weit überlegen.



Im nächsten Heft

Aktuell

E3 2016



Die Electronic Entertainment Expo, kurz E3, findet in diesem Jahr vom 14. bis 16. Juni statt. Alle Spiele, Infos und Trends findet ihr in der ausführlichen Messeberichterstattung im kommenden Heft!

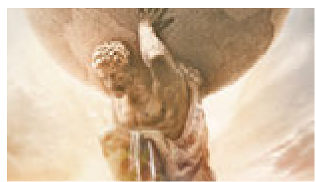
Test
Mirror's Edge: Catalyst | Wegen der kurzfristigen Verschiebung gibt's den Test erst jetzt!



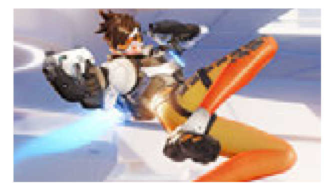
Aktuell
Warhammer 40k: Dawn of War 3 | Auf diesen Action-Strategie-Mix freut sich die ganze Redaktion!



Aktuell
Civilization 6 | Hat Altmeister Sid da seine Hände im Spiel? Wir zocken den Strategietitel an!



Test
Overwatch | Erreicht der herrlich bunte, witzige Shooter das hohe Niveau anderer Blizzard-Spiele?



PC Games 07/16 erscheint am 29. Juni!

Vorab-Infos ab 25. Juni auf www.pcgames.de!

VOLLVERSIONEN IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

BLACKGUARDS 1 & 2



Grandioser, topaktueller Strategie-Rollenspiel-Mix aus Deutschland mit riesigem Spielumfang und massig Langzeitmotivation im Doppelpack.

* Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA
Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

Chefredakteur Print/Online Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Leitender Redakteur Online David Bergmann
Redaktion Peter Bathge, Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin, Matti Sandqvist, Felix Schütz, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Bertits, Marc Brehme, Marco Cabibbo, Christian Dörre, Manuel Fritsch, Benjamin Kegel, Sascha Lohmüller, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Rainer Rosshirt, Lukas Schmid, Raffael Vötter, Daniel Waadt, Christian Weigl
Redaktion Hardware Philipp Reuther, Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Monika Jäger, Jasmin Sen
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Electronic Arts
Video Unit Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Oliver Nitzsche, Dominik Pache, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, Ruben Engelmann, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Weischer Online GmbH
Elbberg 7, 22767 Hamburg
Tel.: +49 40 809058-2239
Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 29 vom 01.01.2016



PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, MAKING GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH



IN CONCERT

mit Tommy Tallarico

MUSIK DER BESTEN VIDEOSPIELE LIVE
MIT ORCHESTER UND CHOR

NÜRNBERG
Meistersingerhalle
12.11.2016
19:30 UHR

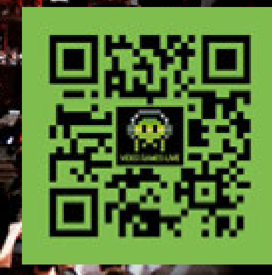
BERLIN
Tempodrom
13.11.2016
20:00 UHR



"Bezaubernd! Bombastisch!" - NY Times

"Incredible! Dramatic!" – BBC News

„Die Show ist ein audiovisuelles Erlebnis" - BILD





Tickets erhältlich unter: www.eventim.de oder
www.videogameslive.com





STAR WARS
DAS ERWACHEN DER MACHT

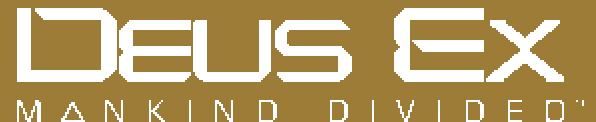
TM

AB 28.06.2016 ERHÄLTLICH

LUCASFILM Ltd

16 SEITEN STARKE

GRATIS-BEILAGE



DEUS EX

MANKIND DIVIDED™

AUF 16 SEITEN: Alles über die mit Spannung erwartete Fortsetzung der kultigen Action-RPG-Reihe von Square Enix

SCHÖNE, NEUE WELT



Mankind Divided, die mit großer Spannung erwartete Fortsetzung von *Deus Ex: Human Revolution*, erscheint schon bald. Ab dem 23. August 2016 erlebt ihr endlich, wie die Geschichte rund um den Helden der Reihe, Adam Jensen, weitergeht. Herzstück dieser sechzehn Seiten starken Gratisbeilage ist eine umfassende Vorschau auf *Mankind Divided*, inklusive Entwickler-Interview.

In einem umfangreichen Rückblick beleuchten wir euch zudem die kultigen Vorgänger vor und zeigen auf, wie wichtig vor allem der erste Teil für die Entwicklung des ganzen Shooter-Genres war, und stellen euch weitere spannende Produkte aus dem großen, stets wachsenden *Deus Ex*-Universum vor.

Ein Special, das sich mit der realen Grundlage für viele der Science-Fiction-Themen beschäftigt, darf natürlich ebenso wenig fehlen wie eine komplette Übersicht über alle Versionen, in denen *Deus Ex: Mankind Divided* im August erscheint. Wir wünschen euch viel Vergnügen mit dieser Lektüre zu einem der wichtigsten Spiele im Jahr 2016.

Das Team von PC Games

INHALT

GEWINNSPIEL

Zusammen mit Square Enix, dem Publisher von *Deus Ex: Mankind Divided,* und dem deutschen Design-Label Musterbrand, verlosen wir tolle Preise.

1x Musterbrand-Jacke im *Deus Ex: Mankind Divided*-Design

Entweder das Modell „The Rider Jacket" für Männer oder die „Hengsha Jacket" für Frauen (siehe Abbildungen)

Wert: ca. 200 Euro



10x Kultige Sammlerfigur Mini Adam Jensen

Um an der Verlosung teilzunehmen, müsst ihr nur folgende, einfache Frage beantworten: Wie heißt der umfangreiche Story-DLC zum *Deus Ex: Mankind Divided*-Vorgänger *Human Revolution*?

A **Link to the Future**


B **The Missing Link**

Teilnahmeberechtigt sind alle Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

IMPRESSUM

Ein Unternehmen der
MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.playvier.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

Chefredakteur (V.i.S.d.P.) Wolfgang Fischer, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Redaktion Marco Cabibbo
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert
Titelgestaltung Sebastion Bienert
Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller
Marketing Jeanette Haag
Produktion Jörg Gleichmar

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1865-9543
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Berlin

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1–3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

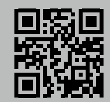
Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.


MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel:
SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, EVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

JETZT VORBESTELLEN!



Welche Version ist die richtige? Zum Verkaufsstart von *Deus Ex: Mankind Divided* am 23. August 2016 stehen mehrere Fassungen für PC, Playstation 4 und Xbox One bereit. Wer frühzeitig zuschlägt, sichert sich Vorteile.



Das stylische Action-Rollenspiel *Deus Ex: Mankind Divided* rund um den coolen Protagonisten Adam Jensen und eine düstere Cyberpunk-Story erscheint für alle drei Plattformen am 23. August 2016. Aus der Ego-Perspektive habt ihr bei jeder der spannenden Missionen die volle Freiheit, wie ihr vorgeht und mit welchen Upgrades ihr euren Charakter verbessert. Dabei kommt eine neue Grafik-Engine zum Einsatz, die für schönste Optik sorgt. Im Handel zeigt sich das neue Spiel von Entwickler Eidos Montreal in der Standardversion im schlanken DVD- oder Blu-ray-Case. Wer so lange nicht warten will, kann *Deus Ex: Mankind Divided* bereits jetzt auf www.DXMD.de vorbestellen. Alternativ ist das Spiel auch im deutschen Online-Shop von Publisher Square Enix (store.eu.square-enix.com) erhältlich. Unverbindliche Preisempfehlung: 69,99 Euro (Playstation 4, Xbox One) beziehungsweise 49,99 Euro (PC).

Steelbook Edition

Wer sich eine etwas feschere Version von *Deus Ex: Mankind Divided* ins Spieleregal stellen möchte, der ist mit dem exklusiven Steelbook gut beraten. Diese Fassung ist ausschließlich bei Media Markt und Saturn erhältlich und kommt in einer hochwertigen Steelbook-Verpackung mit exklusivem Artwork daher. Zudem sind alle Inhalte der limitierten Day-One-Edition von *Deus Ex: Mankind Divided* enthalten (siehe unten).

WWW.DXMD.DE

DAY-ONE-EDITION

Zu Beginn wird *Deus Ex: Mankind Divided* in der limitierten Day-One-Edition ausgeliefert. Wer schnell zuschlägt oder vorbestellt, erhält Zugriff auf exklusive Inhalte und Goodies. Darunter sind drei Item-Packs (Intruder, Enforcer, Classic), mit denen ihr je nach bevorzugtem Spielstil zu Beginn nützliche Gegenstände wie Kampfrüstung, Granaten, schallgedämpfte Pistole oder Sturmgewehr erhaltet. Zudem gibt es jeweils einen exklusiven Skin für Adam Jensens ikonischen Trenchcoat. Darüber hinaus enthält die Day-One-Edition eine exklusive Mission. Alle Käufer, die vor oder zum Release zuschlagen, ermitteln nach einer Bombenexplosion im virtuellen Prag und versuchen, den wahren Übeltäter hinter dem Anschlag zu finden. Neben diesen Ingame-Inhalten sind im Lieferumfang sechs Songs aus dem Soundtrack enthalten sowie ein Comicbuch, eine Novelle aus dem *Deus Ex*-Universum und ein Artbook mit Konzeptzeichnungen (alles digital). Die Day-One-Edition ist ab 23. August 2016 überall erhältlich, wo es Spiele gibt.

DEUS EX
MANKIND DIVIDED
SICHERE DIR DIE DAY-ONE EDITION
UND ERHALTE ALLE
EXKLUSIVEN BONUS-GEGENSTÄNDE
ERSCHEINT AM 23.08.2016
MEHR INFOS AUF DEUSEX.COM

COLLECTOR'S EDITION

Da schlagen Fan-Herzen höher: die ultimative Ausgabe von *Deus Ex: Mankind Divided* enthält das Spiel in einer Steelbox-Hülle, ein 48-seitiges Artbook mit aufwendiger Aufmachung und alle digitalen Bonusinhalte der Day-One-Edition wie etwa die Zusatzmission in Prag. Der eigentliche Star dieser schick verpackten Sonderedition ist aber eine 23 cm große Figur von Protagonist Adam Jensen. Diese Sammlerfigur zeigt den Helden in dynamischer Pose, wie er gerade ins Gefecht stürmt und seine Titan-Augmentierung aktiviert. Dank des Soundtrack-Samplers mit sechs Kostproben der erneut von Michael McCann komponierten Musik, der digitalen Novelle und eines Comics dürfen Fans besonders tief in die dystopische Zukunftsvision von *Deus Ex* eintauchen. Vorbestellbar ist die Collector's Edition über den offiziellen Square Enix Store unter store.eu.square-enix.com sowie auf www.amazon.de. Unverbindliche Preisempfehlung: 129,99 Euro für Playstation 4 und Xbox One sowie 119,99 Euro für den PC.







Sinnvoll erweitert, technisch up to date und cooler als James Bond: Das nächste *Deus Ex* ist einer der Hit-Kandidaten 2016.


Intelligentes Vorgehen wird bei *Deus Ex* groß geschrieben. *Mankind Divided* macht da keine Ausnahme.

Coole Action, spannende Schleicheinlagen, herausragende Grafik und fantastisches Sound-Design: Das neue *Deus Ex* ist auf dem besten Weg, den Vorgänger *Human Revolution* in allen Belangen zu übertrumpfen.

Eine pessimistische Zukunft

Nachdem Menschen mit Augmentationen am Ende von *Human Revolution* als ferngesteuerte Zombies in aller Welt für Verwüstung gesorgt haben, stehen maschinell verbesserte Individuen in *Mankind Divided* unter Generalverdacht. Im Jahr 2029 ist Adam Jensen für die internationale Anti-Terror-Task-Force 29 im Einsatz. Unter anderem verschlägt es ihn dabei nach Dubai und Prag. Hier treibt die Trennung der Bevölkerung in „normale" Menschen und Augmentierte radikale Blüten; Augmentierte werden schikaniert, in Gettos abgeschoben und müssen sich an Sicherheitsposten ausweisen. Verschärft wird die Lage von Terroristen, welche Anschläge auf die Bevölkerung verüben.

Jensen, der bei Vorgesetzten und Kollegen aufgrund seiner Augmentationen nicht sonderlich beliebt ist, sympathisiert derweil mit einer Gruppe von „Hacktivisten" namens The Juggernaut Collective, deren Anführer Janus zusammen mit Jensen die Machenschaften der Illuminaten aufdecken will. Im Spielverlauf dürft ihr – typisch *Deus Ex* – entscheiden, welcher Gruppe ihr helft. Eidos Montreal hat die Anzahl an Fraktionen verdoppelt, für die ihr Aufträge übernehmt. Die Story soll sich entsprechend verändern und auch frühe Entscheidungen haben Auswirkungen auf die Endsequenz, von der es mehrere, stark unterschiedliche Varianten gibt.

Auf Wunsch gibt es zu Beginn ein zwölf Minuten langes Einstiegsvideo zu sehen, das die Ereignisse aus dem Vorgänger *Human Revolution* zusammenfasst und auch bei Neueinsteigern keine Fragen offen lässt.

Für jeden Spielertyp was dabei

Jeder Auftrag lässt sich auf unterschiedliche Art und Weise bewältigen, jedes von Gegnern besetzte Gebäude auf fünf, sechs verschiedene Arten betreten. Experimentierfreude wird belohnt. Adam Jensen kann auf Dächer klettern, ungesehen durch Fenster einsteigen oder einfach ein Loch in eine bröckelige Mauer brechen. Hacker nutzen Terminals, um Kameras abzuschalten, Feinde mit deren eigenen Waffen zu schlagen oder Wachroboter zu deaktivieren. Lüftungsschächte bieten Leisetretern eine alternative Route und wer die zahlreichen E-Mails und Notizen in den detailreich gestalteten Levels liest, stolpert auch schon mal über einen Sicherheitscode, mit dem sich verschlossene Türen öffnen lassen.

Diese Entscheidungsfreiheit greift diesmal auch bei den Bosskämpfen. Die Gefechte gegen eine Reihe von Supersöldnern ließen sich in *Deus Ex: Human Revolution* nur durch reine Feuerkraft lösen – erst der später veröffentlichte *Director's Cut* lieferte weitere Optionen nach. Bei *Mankind Divided* will Eidos Montreal diesen Fehler nicht

Coole Socke

Einmal mehr schlüpft ihr in die Haut von Serien-Held Adam Jensen. Der harte Hund mit dem mechanisch aufgewerteten Körper macht Jagd auf Terroristen und Illuminaten.


Mit Adam Jensen (links) erkundet ihr mehrere große Hub-Levels in belebten Städten.

wiederholen und stets mehrere mögliche Wege einbauen, um einen Widersacher abzuservieren. Außerdem sollen die spektakulären, aber viel zu seltenen Rededuelle aus *Human Revolution* deutlich öfter auftreten. Jensen muss dabei aus mehreren Verhaltensweisen wählen, um den Gesprächspartner von seinem Standpunkt zu überzeugen. Mit der entsprechenden Augmentation lässt sich die Reaktion des Gegenübers wieder voraussagen.

Alle Mann in Deckung!

Zumeist steuert ihr Jensen aus der Ego-Perspektive. Wenn er in Deckung geht, wechselt die Ansicht in eine Über-die-Schulter-Kamera. Das Deckungssystem hat Eidos Montreal im Vergleich zu *Human Revolution* überarbeitet, es fühlt sich weniger hakelig an. Ihr schiebt mit Gamepad oder Maus einen Cursor zur nächsten Deckungsmöglichkeit, drückt eine Taste und der Held huscht automatisch dorthin. Außerdem kann Jensen wieder um Ecken kriechen und erstmals auch Takedowns aus der Deckung ausführen. Das macht das Schleichen noch angenehmer als im Vorgänger.

Wer sich derart bedächtig durch die Umgebungen bewegt und die Patrouillenrouten von Feinden studiert, der nimmt unweigerlich den hohen Detailgrad der Levels wahr. Von aufgetürmten Sandhügeln in Lüftungsschächten über bis hin zu Verkehrsschildern, die in der korrekten Lokalsprache dargestellt werden – es gibt viel zu sehen!

Leise oder laut? Hauptsache cool!

Wir könnten ewig von den glaubwürdig gestalteten Levels schwärmen, die nicht wie Videospiel-Schläuche, sondern wie echte Bauwerke wirken und für jede Fähigkeiten-Kombo und jeden Spielertyp mindestens einen Pfad zum Ziel bieten. Aber dann könnten wir nicht erzählen, wie gut es sich in *Deus Ex: Mankind Divided* anfühlt, den Kampf zu suchen! Klar, *Deus Ex* setzte schon immer einen Fokus auf intelligentes und zumeist lautloses Vorgehen. Die Entwickler haben dennoch auch fleißig an den hüftsteifen Gefechten von *Human Revolution* geschraubt und sie für *Mankind Divided* weitaus dynamischer gestaltet – ohne dafür Abstriche beim Schleichen, Hacken und Erforschen zu machen. Im Gefecht sprühen Funken, Einschusslöcher entstehen und Granaten schleudern per Druckwelle Kanister, Schutt und Gegner durch die Gegend. Es gibt mehr Feindvariationen und diese setzen häufig eigene Augmentationen ein oder sind dank dick gepanzerter Exoskelette dem mechanisch aufgewerteten Adam Jensen ebenbürtig. Großartig: Für den Baller-Weg gibt es diesmal vergleichbar viele Erfahrungspunkte wie für nicht tödliche Takedowns. Dadurch fühlt sich die Kampfoption endlich gleichberechtigt zum Schleichpfad an.

Mankind Divided bietet im Vergleich zum Vorgänger drei Mal so viele aktive Augmentationen. Der neue „Icarus Dash" ist etwa eine Art Sturmangriff, der auch zum Überbrücken großer Distanzen in der Luft genutzt werden kann und Gegner zurückwirft. Die Fähigkeit, sich unsichtbar zu machen, ist ebenso wieder mit von der Partie wie der bewährte Röntgenblick. Damit lassen sich auch Gegner hinsichtlich Bewaffnung und Ausrüstung scannen. Neu ist die Titan-Panzerung, die Adam mit einer schützenden zweiten Haut überzieht. Mit der Nanoklinge feuert ihr eine von Jensens Nahkampf-Klingen auf kurze Distanz ab, wobei Gegner automatisch anvisiert werden – endlos cool. Der Held kann zudem neuerdings seine mechanische Hand zu einer Minigun umklappen. Per Tesla-Modifikation verschießt diese Handkanone elektrisch geladende Pfeile, die mehrere Feinde gleichzeitig betäuben. Oder ihr wählt alternativ eine Art Gravity Gun, die Ziele in Abgründe oder gegen Wände stößt. Damit ihr solche Momente noch genauer verfolgen könnt, baut Eidos Montreal auch eine Zeitlupen-

FEINDBILD: ILLUMINATEN

In *Human Revolution* tappte Adam Jensen lange im Dunkeln hinsichtlich der Strippenzieher hinter den Kulissen. In *Mankind Divided* steigt der gebrochene Held offen in den Kampf gegen den Geheimbund der Illuminaten ein, die durch die Beeinflussung von Konzernen und Regierungen das Schicksal der Welt lenken. Die scheinbar allmächtige Vereinigung mit der allsehenden Pyramide als Symbol trat schon im ersten *Deus Ex* als Gegenspieler auf.

„Jeder Schritt ist eine Herausforderung."

Frage: Welche Lehren habt ihr aus der Entwicklung von *Deus Ex: Human Revolution* gezogen?
Dugas: „*Deus Ex: Human Revolution* war 2011 das erste Spiel, das unser Studio veröffentlicht hat. Der Aufbau des Teams, die Arbeiten an der Grafik-Engine, das Entwickeln einer neuen Story und eines komplett neuen künstlerischen Looks ohne dabei dem Erbe der Serie untreu zu werden – all das war ein großer Aufwand. Zusammenfassend haben wir vor allem gelernt, dass das Design eines *Deus Ex*-Spiels viel Arbeit, Ausdauer, Kreativität, Einfühlungsvermögen und jede Menge Leidenschaft erfordert. All das haben wir in der Entwicklungsphase von *Deus Ex: Human Revolution* festgestellt. Dadurch wussten wir beim Nachfolger, was uns erwartet. Das hat es aber auch nicht einfacher gemacht!"

Frage: Mal angenommen, ihr hättet eine Zeitmaschine, mit der ihr in die Entwicklungsphase von *Deus Ex: Human Revolution* zurückreisen könntet. Was würdet ihr rückblickend gerne ändern?
Dugas: „Eigentlich kaum etwas. Wir haben einen wirklich guten kreativen Findungsprozess, an den alle in der Firma glauben. Bei *Deus Ex: Human Revolution* haben wir die meisten Ziele erreicht, die wir uns gesetzt hatten. War es ein perfektes Spiel? Natürlich nicht, weit davon entfernt. Aber wir sind unserer Vision von Anfang bis Ende treu geblieben. Der einzige Bereich, in dem wir das Gefühl hatten, unser Ziel nicht erreicht zu haben, waren die Bosskämpfe. Ich habe dazu in der Vergangenheit schon viel gesagt, daher nur so viel: Ich werde es nicht wieder geschehen lassen!" (lacht)

Frage: Bosskämpfe sind notorisch schwer zu designen. Welche Richtlinien sollte ein Entwicklerteam beachten?
Dugas: „Angesichts unserer Geschichte mit Bosskämpfen können wir wohl kaum anderen Studios Ratschläge geben. Im Rückblick hätte ich nur einen Tipp: Man muss möglichst früh ein engagiertes Team zusammenstellen und das an den Bosskämpfen arbeiten lassen, sobald man ungefähr weiß, was zu tun ist. Bei *Deus Ex: Human Revolution* hatten wir anfangs nicht die dafür nötigen Ressourcen und später waren es die falschen. Dadurch gerieten wir in eine heikle Situation, die uns davon abgehalten hat, in diesem Punkt unsere Vision zu verwirklichen."

Frage: Gibt es Features des ersten *Deus Ex*-Spiels, die ihr auch Jahre später noch bei den Nachfolgern zu bewahren und auszubauen versucht?
Dugas: „In meinen Augen geht es nicht so sehr um einzelne Features, sondern um die grundsätzliche Design-Philosophie. Zwei wichtige Punkte, die wir stets versuchen auszubauen, sind die Entscheidungen und wie die Aktionen des Spielers die Spielwelt beeinflussen. Das ist eigentlich ein sehr leicht verständliches Konzept. Allerdings ist es vermutlich mit am schwersten umzusetzen und in allen Facetten zu beherrschen. Als Entwickler benötigst du nämlich darauf abgestimmte Logiksysteme für die Erzählung, die Features und das Leveldesign. Außerdem musst du ein Produktionsteam haben, das versteht, welch immense Vorteile eine solche Philosophie besitzt. Dementsprechend ist jeder Schritt auf dem Weg eine Herausforderung. Wir müssen darauf achten, nicht das Wichtigste aus den Augen zu verlieren, das, was *Deus Ex* so einzigartig macht."

Frage: Wurden das Design, die Story oder die Locations in *Deus Ex: Mankind Divided* von realen Ereignissen in Weltpolitik und Forschung beeinflusst?
Dugas: „Ja, wir haben ein bisschen von allem. Es reicht ein Blick in die Nachrichten aus aller Welt: Terrorismus, Kriege, Klimawandel, Politik, Wirtschaftskrisen – es ist leider nur zu leicht, sich davon ‚inspirieren' zu lassen. Was die im Spiel gezeigten Technologien angeht, führt *Deus Ex: Mankind Divided* hauptsächlich die etablierten Elemente aus dem Vorgänger weiter aus. Seit *Deus Ex: Human Revolution* sind zwei Jahre vergangen. Mit Blick auf die tragischen Ereignisse am Ende des Vorgängers wollten wir vor allem die Probleme in einer Welt aufzeigen, in der Augmentationen auf einmal als höchst gefährlich gelten. Wie würden ‚natürliche' Menschen darauf reagieren? Was würde sich bei der Gesetzgebung ändern? Und wie kommen Menschen, die von dieser Technologie profitiert haben, in einer Welt zurecht, die sie plötzlich nicht mehr will?"

Frage: Was sind die größten Unterschiede zwischen *Deus Ex: Mankind Divided* und dem Vorgänger *Human Revolution*?
Dugas: „Wir nutzen die Grundfesten des letzten Spiels. Ich bin der Meinung, dass wir ein starkes Fundament haben, auf dem wir aufbauen können. Für uns war es wichtig, alles eine Stufe weiterzubringen. Es ging uns darum, bestimmte Teile des Spielerlebnisses zu glätten und beispielsweise die Nutzung der Augmentationen noch einfacher und befriedigender zu machen. In der Konzeptphase beschäftigten wir uns daher anders als im Vorgänger mehr damit abzuwägen, welche Teile des Spiels unverändert übernommen werden konnten, welche Bereiche Aufmerksamkeit erforderten und wie wir allem einen neuen Twist verleihen, um das ganze Spiel auf die nächste Stufe zu heben und es wieder frisch wirken lassen. Während der Produktionsphase war die größte Herausforderung ohne Zweifel der Engine-Wechsel. Nichts lief so wie geplant und am Ende benötigten wir mehr Zeit, als alle gehofft hatten. Das war verrückt!" (lacht)



Er hat alle Fäden in der Hand
Jean-François Dugas ist Executive Game Director bei Eidos Montreal und damit für alle Aspekte des Spiels verantwortlich.

Adam wechselt auf Knopfdruck von einer hüfhohen Barriere zu nächsten und führt Takedowns aus.

Augmentation ein. Super für Pazifisten: Der aus dem Vorgänger bekannte Typhoon-Angriff, bei dem Jensen Mini-Sprengladungen von sich schleudert, kann jetzt auch mit harmlosen Gasgranaten kombiniert werden.

All diese genialen Augmentationen haben eine Gemeinsamkeit: Ihr Einsatz sieht wahnsinnig lässig aus und wir als Spieler fühlen uns wie der reinste Technik-Heiland, der sich auf überlegene Weise durch die Gegnerhorden schnetzelt – oder ihnen aus dem Weg geht, ohne eine Spur zu hinterlassen. Leisetreter-Augmentation oder die Möglichkeit, Kameras und Roboter aus der Entfernung zu hacken, lassen Stealth-Fans jubeln. Damit es durch die vielen Augmentationen nicht zu einfach wird, ist deren Einsatz wieder durch Adams Energievorrat begrenzt.

Strom, Widerstandsfähigkeit oder Augmentations-Upgrades verbessert ihr im Spielverlauf; auch *Deus Ex: Mankind Divided* ist ein Rollenspiel mit einer komplexen, motivierenden Charakterentwicklung. Mit Praxispunkten steigert ihr Adam Jensens Fähigkeiten; bei den Augmentationen stehen etwa immer mindestens zwei Upgrade-Pfade zur Auswahl. Spieler müssen übrigens nicht wieder bei null anfangen: Da Jensen mittlerweile ein erfahrener Agent ist, der im Vorgänger den Umgang mit verschiedenen Augmentationen erlernt hat, beginnt er das Spiel bereits mit einem Grundstock an Fähigkeiten wie dem Icarus-Landungssystem. Im Spielverlauf könnt ihr euren Charakter dann wie gehabt weiter spezialisieren.

Top-Atmosphäre

Deus Ex: Mankind Divided ist – auch wegen der grandiosen Soundkulisse mit Musik von Michael McCann – durchtränkt von Coolness. Adam Jensens Synchronsprecher Michael Lott kehrt zurück und verleiht dem Protagonisten seine wunderbar rauchige, kehlige Stimme. Die Musik des Vorgängers gehört verdientermaßen zu den besten Spiele-Soundtracks der letzten Jahre und hier setzt Michael McCann mit seinen neuen Stücken gekonnt an, wechselt zwischen Bedrohung und düsterer Vorahnung, zwischen Hektik im Kampf und pompösem Protz in Zwischensequenzen.

Adam hat die Haare schön

In Sachen Grafik punktet *Deus Ex: Mankind Divided* mit einem komplett neuen technischen Unterbau: der Dawn-Engine. Die ist unter anderem für das derzeit realistischste Haar in einem Videospiel verantwortlich. Aber die Verbesserungen beschränken sich nicht nur auf Adam Jensens Kopfhaut. Banner bewegen sich im Wind, Sonnenlicht bricht sich realistisch im Glas, Nebel wabert nachvollziehbar und nasse Oberflächen reflektieren die Umgebung. Die Dawn-Engine erlaubt bei *Mankind Divided* zudem viel größere Levels mit weniger Ladezeiten als im Vorgänger. Gerade die großen Stadt-Hubs wirken dank einem Plus an NPCs, die alle eigenen Tätigkeiten nachgehen, deutlich lebendiger als


Takedowns kosten wieder Strom. Ihr entscheidet, ob sie tödlich ausfallen oder Gegner bewusstlos zurücklassen.



Mit der richtigen Augmentation könnt ihr Kameras diesmal auch aus der Entfernung hacken.

Der Taser schaltet mit den entsprechenden Upgrade mehrere Gegner gleichzeitig aus, ohne zu töten.

zuvor. In Dialogen überzeugt die Engine durch die Darstellung lebensechter Gesichter.

Abseits der reinen Grafikpower überzeugt *Deus Ex: Mankind Divided* einmal mehr durch einen fantastischen Stil, der sich durch alle Aspekte des Spiels zieht und eine dichte Cyberpunk-Atmosphäre erzeugt. Die optischen Einflüsse der Cyber-Renaissance des Vorgängers stehen diesmal im Konflikt mit dem sogenannten Firmen-Feudalismus. Das schlägt sich in massiven Betonbauten nieder, die dem Architekturstil des Brutalismus ähneln. Insgesamt wirkt *Mankind Divided* dadurch düsterer als *Human Revolution*, denn die Goldene Ära der Augmentationen findet auch in der Story ein Ende. Damit rückt *Mankind Divided* optisch wieder näher an das erste *Deus Ex* heran. Kein Wunder: 2029, das Jahr, in dem Adam Jensen diesmal eine Verschwörung aufdeckt, ist im *Deus Ex*-Universum auch das Geburtsjahr eines Serien-Protagonisten, dessen Namen jeder Fan kennt: JC Denton.

In allen Belangen verbessert

Mit *Deus Ex: Mankind Divided* haben Eidos Montreal und Square Enix einen echten Hit-Kandidaten an der Hand. Selten wurden die Probleme eines Spiels so treffend analysiert wie von Eidos Montreal und noch viel seltener wurden logische, durchweg gelungene Änderungen in Folge dieser Analyse durchgeführt. *Mankind Divided* bietet mehr *Deus Ex* ohne die Kinderkrankheiten des Vorgängers. Was kann man sich sonst noch von einem Nachfolger wünschen? ■

WIE IN *CRYSIS*: UNKOMPLIZIERTE WAFFEN-UPGRADES

Kein nerviges Rumfummeln im Inventar mehr: Per Knopfdruck schraubt ihr jederzeit an euren Waffen rum. Sofern ihr zuvor die nötigen Mods gefunden habt.

1 SCHALLDÄMPFER
Für smarte Agenten, die es bevorzugen, Gegner flüsterleise aus der Entfernung auszuknipsen.

2 ZIELHILFE
Laserpointer verleihen einem Schießeisen mehr Präzision. Das Spiel zeigt sofort an, welche Werte ein Aufsatz verändert.

3 VISIER
Je nach bevorzugter Distanz schraubt ihr eines von mehreren Zielfernrohren auf eure Knarre.

4 MUNITIONSTYP
Bestimmte Gegnertypen reagieren unterschiedlich auf EMP- und panzerbrechende Munition.

5 FEUERMODUS
Feuerstoß, semi-automatisch oder vollautomatisch: eure Entscheidung.

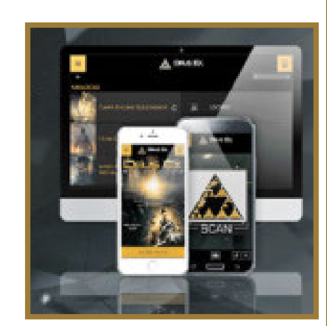


DEUS EX UNIVERSE

COMPANION APP

Deus Ex ist auch auf mobilen Endgeräten unterwegs.

Mit der kostenlosen *Deus Ex Universe*-App für iOS und Android-Betriebssysteme könnt ihr spezielle Dreieck-Codes scannen, die sich auf Webseiten, in Comics und anderen Produkten rund um *Deus Ex* verstecken. Dadurch schaltet ihr exklusive Screenshots und Infos zu *Deus Ex: Mankind Divided* frei, erhaltet aber auch Insiderwissen aus dem *Deus Ex*-Universum. Alternativ steht mit *Deus Ex: The Fall* auch ein Mobile-Game zum Download bereit, das die Handlung von *Deus Ex: Human Revolution* ergänzt und denselben Mix aus Action und Schleichen bietet.



BÜCHER & COMICS

Rund um Adam Jensens Abenteuer gibt es ein großes Angebot an Sekundärliteratur.

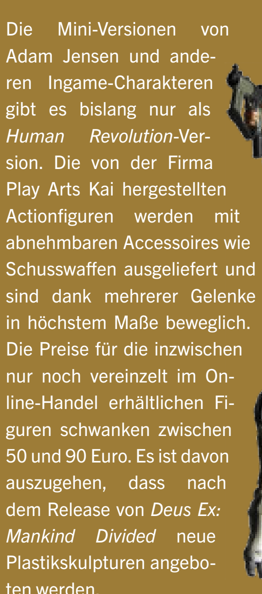
Warren Spector höchstpersönlich hat das Vorwort in einem wunderschönen, 200 Seiten umfassenden Bildband mit dem Namen *The Art of Deus Ex Universe* verfasst **1**. Darin enthalten: über 300 Zeichnungen samt Erläuterungen der Designer. Preis: 27,95 Euro. Romane wie *Der Ikarus Effekt* erzählen weitere Geschichten aus dem *Deus Ex*-Universum, auch zum neuen Spiel *Mankind Divided* erscheint ein Buch. Darüber hinaus veröffentlicht Square Enix in Zuammenarbeit mit dem Prima-Verlag wieder ein ausführliches Lösungsbuch zu *Deus Ex: Mankind Divided*, das eine komplette Walkthrough-Beschreibung des Spiels sowie viele nützliche Profi-Tipps enthält. Die Komplettlösung gibt es nicht nur in Papierform; der eGuide erlaubt bequemes Blättern in einer digitalen Version auf mobilen Endgeräten. Als wäre das noch nicht genug, können Fans mittels eines fünfbändigen Comics tiefer in die Hintergrundgeschichte von *Deus Ex* eintauchen **2**. *Children's Crusade* spielt unmittelbar vor den Ereignissen von *Deus Ex: Mankind Divided* und folgt Protagonist Adam Jensen bei seiner Arbeit für die Anti-Terror-Task-Force 29 **3**. Wer also bereits vor dem Release des Action-Rollenspiels bestens informiert sein will, sollte sich diese Adaption von Titan Comics nicht entgehen lassen. Anfang August erscheint eine Paperback-Variante, die alle einzelnen Ausgaben zum Preis von 11,95 Euro zusammenfasst.



ACTIONFIGUREN

Nicht nur was für die Kleinen: Eine Reihe von posierbaren Figuren erfreut Sammler und Spielkinder.

Die Mini-Versionen von Adam Jensen und anderen Ingame-Charakteren gibt es bislang nur als *Human Revolution*-Version. Die von der Firma Play Arts Kai hergestellten Actionfiguren werden mit abnehmbaren Accessoires wie Schusswaffen ausgeliefert und sind dank mehrerer Gelenke in höchstem Maße beweglich. Die Preise für die inzwischen nur noch vereinzelt im Online-Handel erhältlichen Figuren schwanken zwischen 50 und 90 Euro. Es ist davon auszugehen, dass nach dem Release von *Deus Ex: Mankind Divided* neue Plastikskulpturen angeboten werden.





FILM

Hinter den Kulissen arbeiten die Filmemacher in Hollywood schon länger an einer Adaption von _Deus Ex_ für die Kinoleinwand.

Ursprünglich 2012 bei CBS Films in Auftrag gegeben, ist das Filmprojekt inzwischen zu einem anderen, noch unbekannten Studio gewandert. Als Produzenten fungieren Adrian Askarieh und Roy Lee. Askarieh war 2015 bereits für den Kinoauftritt von Agent 47 im *Hitman*-Film verantwortlich. Das Projekt mit dem Arbeitstitel *Human Defiance* wird nach letzten Berichten von Autor Michael Finch (*Predators*) betreut, ein Regisseur ist nach dem Abspringen von Scott Derrickson (*Doctor Strange*) offenbar noch nicht gefunden. Der *Deus Ex*-Film soll aus der Perspektive von Serienheld Adam Jensen grob die Geschichte von *Deus Ex: Human Revolution* nacherzählen und dabei in den Kampfszenen von den ikonischen Augmentationen des Protagonisten Gebrauch machen. Im Falle eines Erfolgs an den Kinokassen könnte ein Nachfolgefilm laut Produzent Askarieh die Story von *Deus Ex: Mankind Divided* aufgreifen. Aktuell gibt es noch keine Terminangaben zu dem Beginn der Dreharbeiten oder zum Filmstart.

MODE

Wer im Alltag so stylish aussehen will wie Adam Jensen, dem wird bei Musterbrand geholfen.

Die Firma Musterbrand hat sich auf Kleidung im Look bekannter Videospiele spezialisiert. Die *Deus Ex*-Kollektion des Modelabels umfasst schnieke Jacken und Pullover, die in unterschiedlichsten Größen für Männer wie Frauen verfügbar sind. Das Prunkstück ist eine Nachbildung von Adam Jensens lässigem Trenchcoat zum Preis von 289 Euro. Den Online-Shop findet ihr unter www.musterbrand.com



16 JAHRE *DEUS EX*

Um die Jahrtausendwende mausert sich *Deus Ex* zum Kritikerliebling. Doch erst mit großer Verspätung erreichen die Nachfolger des Rollenspiel-Pioniers ein Millionenpublikum.

Das Prequel

Deus Ex: Human Revolution nimmt 2011 gekonnt den Mantel des Originals auf und führt die Reihe auf PC, PS3 und Xbox 360 weiter.

Das Original

Deus Ex erscheint im Juni 2000 für den PC. Eine PS2-Adaption folgt erst zwei Jahre später.

Der ungeliebte Teil 2

Deus Ex: Invisible War erscheint 2004 für PC und Xbox. Unpopuläre Design-Entscheidungen gefährden den Erfolg.

Bereits der erste Auftrag, den der in *Deus Ex* frisch in den Dienst gestellte Anti-Terror-Agent JC Denton erhält, wird sein Leben von Grund auf verändern. Und die Spielelandschaft gleich mit.

Wie es dem Agenten beliebt

Im Gegensatz zu vielen anderen Ego-Shootern um die Jahrtausendwende bietet *Deus Ex* mehr als nur einen einzigen Lösungsweg. So kann der Spieler die Dunkelheit nutzen, um ungesehen an den Patrouillen der vermeintlichen Terrorgruppe NSF vorbeizukommen. Er kann Gegner betäuben oder erschießen, kann Terminals hacken, um automatischen Geschützen neue Zielfunktionen einzuprogrammieren oder verschlossene Türen zu öffnen. Lüftungsschächte bieten Schleichwege, alternativ geht man nach Rambo-Manier vor.

Jedes noch so kleine Detail wird von *Deus Ex* im Hinterzimmer heimlich protokolliert und logisch in den Spielfluss eingegliedert. Wenn man es schafft, sein Missionsziel still und verborgen zu erreichen, wird dies in den Folgedialogen positiv hervorgehoben. Diese bis dahin ungekannte Konsequenz gipfelt schließlich in einer von mehreren Endsequenzen.

Ein Gespür fürs Detail

Deus Ex entsteht bei Ion Storm. An der Spitze des Teams steht mit Waren Spector ein Mann, der zuvor schon maßgeblich für den Erfolg von *Ultima Underworld* und *System Shock* verantwortlich war. Ego-Perspektive und ein umfangreiches Waffenarsenal täuschen, im Kern ist *Deus Ex* ein Rollenspiel. Charakterwerte müssen gesteigert werden, denn Geschick im Umgang mit der Maus allein reicht nicht, um präzise zu zielen. Dank fortschrittlicher Implantate, sogenannter Augmentationen, verfügt der Spielcharakter über schier übermenschliche Fähigkeiten. *Deus Ex* zeichnet sich zudem durch einen starken Fokus auf die Erzählung aus. Die für diesen Zweck gestaltete Cyberpunk-Welt setzt Maßstäbe. Wer private Computer hackt oder liegengelassene Notizen aufmerksam durchliest, stößt auf unzählige kleine Geschichten und spannende Details, die der virtuellen Realität mehr Glaubwürdigkeit verleihen.



Warren Spector ist als verantwortlicher Designer der Vater von *Deus Ex.* Seine düstere Zukunftsvision einer von globalen Konzernen beherrschten Cyberpunk-Welt begeistert Millionen.



Gespräche mit den zahlreichen Nichtspielercharakteren (NPCs) verlaufen je nach euren Entscheidungen und Handlungen immer etwas anders.

Launige Schusswechsel und knifflige Dialog-Entscheidungen stehen bei *Invisible War* im Mittelpunkt, die *Deus Ex*-typische Charakterentwicklung wird komplett ausgeblendet.

Weltruhm

Bei seiner Veröffentlichung im Sommer 2000 ist *Deus Ex* ein Kritikerliebling. Schnell gilt es Spielern wie Presse als eines der einflussreichsten und besten Videospiele. Es macht Warren Spector endgültig zur Entwickler-Ikone und rechtfertigt die Entwicklung eines Nachfolgers.

Deus Ex: Invisible War spielt 20 Jahre nach den Ereignissen des Vorgängers und erscheint in Europa im Frühjahr 2004. Anders als das Serien-Debüt entsteht *Invisible War* nicht mehr unter der Ägide von Spector, stattdessen ist sein Kollege Harvey Smith der verantwortliche Designer. Smith und Ion Storm entwickeln den *Deus Ex*-Nachfolger zudem nicht mehr primär für den PC, das Spiel soll die Reihe auf Microsofts Xbox-Konsole etablieren. Daraus erwachsen jedoch einige Einschränkungen, die Hardcore-Fans aus dem PC-Lager bis heute zum Anlass heftiger Kritik an *Invisible War* nehmen. Die Marke *Deus Ex* verliert in der Folge an Strahlkraft. Warren Spector und viele langjährige Mitarbeiter verlassen Ion Storm. Der Rest arbeitet bis 2005 an einem niemals vollendeten *Deus Ex 3*, dann wird das Studio geschlossen.

Der Neuanfang

Auftritt Square Enix. Der japanische Publisher erweitert 2009 sein Europageschäft durch den Kauf von Eidos. Die Briten haben nach der Schließung von Ion Storm ihr eigenes Studio in Kanada an einem neuen *Deus Ex* arbeiten lassen. Eidos Montreal gelingt in Zusammenarbeit mit Square Enix die Wiederbelebung der einstigen Spector-Marke. *Deus Ex: Human Revolution* erscheint im Sommer 2011. Das Action-Rollenspiel mit dem unverwechselbaren Grafikstil voller Goldtöne und Dreiecke spricht langjährige *Deus Ex*-Fans ebenso an wie unbedarfte Serien-Neueinsteiger. Und das, obwohl im Vorfeld viele Design-Entscheidungen wie das Deckungssystem mit Perspektivwechsel von Ego- zur Third-Person-Kamera kritisch beäugt werden. *Human Revolution* wagt thematisch einen Neuanfang; statt die Denton-Saga fortzusetzen, verlegt das Prequel die Story um einige Jahrzehnte nach vorne. Mit seiner spannenden Geschichte, dem sympathischen Anti-Helden Adam Jensen und feinstem Stealth-Gameplay sowie großer Entscheidungsfreiheit bei Missionen, Dialogen und Charakterentwicklung erzielt *Deus Ex: Human Revolution* Bestwertungen in der Presse. Dabei gelingt es dem Spiel durch eine intelligente Balance aus nötigen Modernisierungen und klassischen Tugenden, alte Fans ebenso zufriedenzustellen wie ein neues Millionenpublikum auf PC, Playstation und Xbox für weitere Abenteuer in der futuristischen Welt von *Deus Ex* zu begeistern. Dementsprechend groß ist bei den Spielern auch die Vorfreude auf den vierten Teil der Serie, *Deus Ex: Mankind Divided*. ■



Deus Ex: Human Revolution versöhnt viele Spieler mit der Serie und gewinnt dem Cyberpunk-Szenario neue, faszinierende Aspekte ab.

DEUS EX IM REAL LIFE

Alles nur Fiktion? Von wegen: Die dystopische Zukunftsvision von *Deus Ex: Mankind Divided* fußt auf der Realität. Lebensechte Prothesen, Exoskelette, Apartheid oder Flüchtlingskrise – so sehr ähneln sich Wirklichkeit und Spiel.

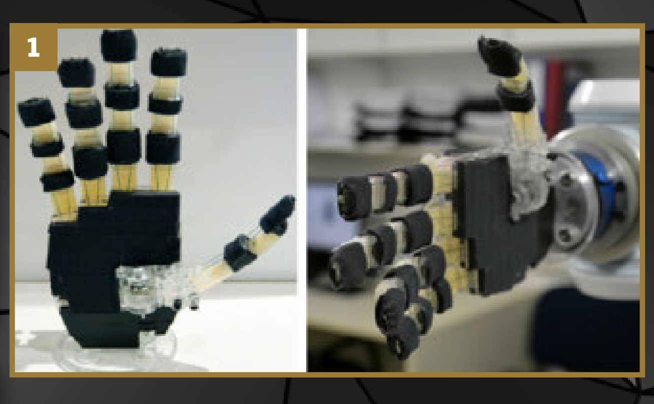
Die Zukunft von *Deus Ex: Mankind Divided* ist näher an der Realität als die Jahreszahl 2029 vermuten lässt. Die düstere Geschichte um Antiheld Adam Jensen, der Verschwörungen globaler Konzerne aufdeckt und durch die Verwendung zahlreicher Implantate Superkräfte besitzt, mag zwar eine Erfindung der Entwickler sein. Allerdings hat sich Eidos Montreal von realen Zuständen in der echten Welt inspirieren lassen, egal ob Politik, Technologie oder Gesellschaft. Im Umkehrschluss hat das beeindruckende Design von *Deus Ex* aber auch Einfluss auf Entwicklungen in der Realität.

Ein Beispiel ist die Open-Source-Initiative Open Bionics. Die in Großbritannien gegründete Firma hat ein neuartiges Verfahren zur Herstellung von Hand-, Arm- und Beinprothesen entwickelt. Normalerweise sind sogenannte myoelektrische Ersatzgliedmaßen mit Sensoren sehr teuer. Im Einzelfall können Produktion und Anpassung bis zu 100.000 US-Dollar kosten. Besonders in Staaten der Dritten Welt mit sehr vielen Amputationen ist das ein Problem. Open Bionics nutzt 3D-Drucker für die deutlich günstigere Herstellung von Roboterhänden **1**. Diese lassen sich in wenigen Tagen produzieren und sind für jeden Patienten maßgeschneidert. Noch dazu sind sie leichter als viele andere Prothesen, was den Tragekomfort erhöht.

In Zusammenarbeit mit The Alternative Limb Project entwirft Open Bionics auch besondere Prothesen, die künstlerischen Wert besitzen und optisch hervorstechen. In der Vergangenheit hat das Unternehmen etwa mit Publisher Konami kooperiert, um eine Nachbildung des von *Metal Gear Solid* 5-Protagonist Big Boss getragenen Roboterarms zu entwerfen. Eine entsprechende *Deus Ex*-Prothese steht als Nächstes auf dem Plan, damit können amputierte Gamer ihrem Vorbild Adam Jensen nacheifern **2**.

Die Hintergrundgeschichte von *Deus Ex: Mankind Divided* spielt mit Motiven, die wir aus der aktuellen politischen Weltlage kennen. So sind Flüchtlingsströme ein Thema, aber auch die Trennung von „natürlichen" Menschen und solchen, die mittels Implantaten augmentiert wurden und nach den Ereignissen des Vorgängers als gefährlich gelten. Sie werden in Ghettos verbannt und verunglimpft. Entwickler Eidos Montreal will damit reale Ereignisse wie die Apartheid in Südafrika oder die erst 1964 verbotene Rassentrennung in den USA kommentieren. Eine virale Werbekampagne greift die brisante Thematik auf **3**. Mehr dazu unter www.augaware.org.

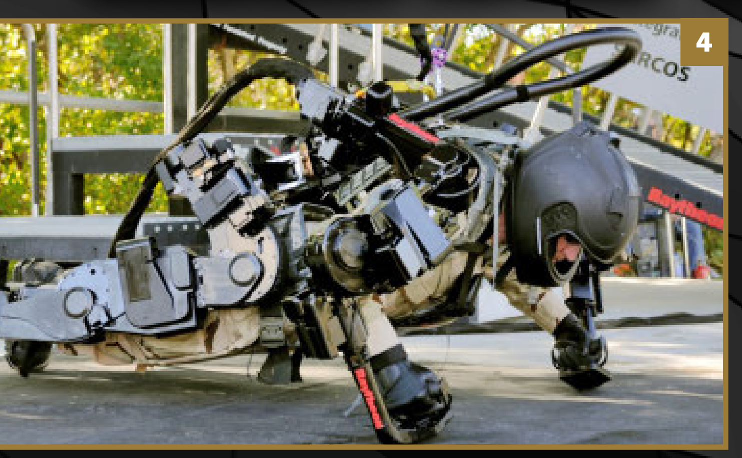
Inspirationen zieht das Team von *Deus Ex: Mankind Divided* auch aus tatsächlichen Fortschritten bei der Militärtechnik. So testete die US-Armee etwa schon 2010 ein Exoskelett namens XOS 2 **4**. Das soll Soldaten im Einsatz ähnlich übermenschliche Stärke und Ausdauer verleihen, wie sie Adam Jensen und seine augmentierten Gegner in *Deus Ex: Mankind Divided* regelmäßig zur Schau stellen. ■


1


2



3


4